Gdy tylko król ze swoimi armiami wyruszył na podbój ziem zamieszkałych przez barbarzyńców, zawiązał się spisek, którego organizatorzy mieli na celu przejęcie tronu.

Jakiś czas później z dalekich krain nadeszły wieści, że król trafił do niewoli. Wiadomość ta była iskrą, która wznieciła powszechny bunt kmieci, a najbliżsi sąsiedzi skorzystali z okazji i najechali targane powstaniami królestwo, grabiąc je bezlitośnie. Osłabiony wieloma krwawymi starciami kraj nieuchronnie pogrążał się w otchłani wojny domowej...

Kiedy najsilniejsze burze przetoczyły się już przez kraj, ojciec Twój rozpoczął rokowania nad przyjęciem traktatu, który miał położyć kres bratobójczym walkom. W tym celu w warowni diuka Beauregarda zwołano zjazd możnych z całego królestwa.

Któż mógł jednak przypuszczać, że pokojowe spotkanie zostanie wykorzystane w niecnych celach. Twój ojciec zginął w walce z bandą nieznanych napastników. W zasadzkę wpadło też kilku innych szlachetnych władców, którzy jechali na naradę do diuka Beauregarda.

Plany traktatu pokojowego legły więc w gruzach, a wrogowie napierali dalej, narzucając jarzmo niewoli kolejnym hrabstwom, aż w końcu całe królestwo wpadło w ich ręce.

Ty zaś, poraniony i wyczerpany, wraz z grupką wiernych żołnierzy zostałeś zmuszony do ucieczki w głąb puszczy porastającej odludny półwysep. Wieść gminna niesie, że w tych lasach kryją się niewielkie oddziały żołnierzy, którzy są nadal wierni prawowitym władcom królestwa.

Choć kraj jest zgubiony, być może ten samotny cypel stanie się miejscem, z którego będziesz mógł wyruszyć i pomścić śmierć ojca.

# Spis treści










# Wprowadzenie

## Instalacja

Włóż płytę z grą Twierdza (Stronghold PL) do napędu DVD. Jeśli program instalacyjny uruchomi się automatycznie, kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM) na przycisku INSTALUJ. W przypadku, gdy program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, kliknij LPM przycisk START na pasku zadań, wybierz opcję „Uruchom", a następnie kliknij PRZEGLĄDAJ. W polu „Szukaj w" kliknij LPM symbol strzałki, aby rozwinąć listę dostępnych nośników, wybierz napęd DVD, w którym znajduje się płyta z grą, kliknij przycisk „autoplay.exe", a następnie OTWÓRZ i OK. Po uruchomieniu programu kliknij LPM przycisk INSTALUJ. Kiedy pojawi się okno powitalne, kliknij przycisk DALEJ, aby kontynuować instalację gry. Teraz na ekranie wyświetli się okno z umową licencyjną. Zapoznaj się z treścią umowy. Jeśli wyrażasz zgodę na wszystkie jej postanowienia, kliknij przycisk TAK, co rozpocznie kolejny etap procesu instalacji. Następnie program zażąda wskazania folderu, w którym ma być zainstalowana gra. Jeśli odpowiada Ci ustawienie domyślne, kliknij LPM przycisk DALEJ, jeśli jednak chcesz wybrać inny folder dla gry Twierdza (Stronghold PL), kliknij PRZEGLĄDAJ i wskaż jego lokalizację. Możesz teraz utworzyć folder ze skrótami do gry lub skorzystać z ustawienia domyślnego („Programy" na liście menu „Start"). Jeśli wybrałeś odpowiednią opcję, kliknij przycisk DALEJ, aby kontynuować instalację. Po zainstalowaniu gry na ekranie pojawi się pytanie, czy chcesz zainstalować na komputerze program GameSpy. Umożliwia on grę za pośrednictwem Internetu. Aby zainstalować program GameSpy, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Aby usunąć komponenty gry Twierdza z twardego dysku komputera, należy umieścić płytę z grą w napędzie DVD, a kiedy na ekranie pojawi się okno programu uruchamiającego, kliknąć przycisk „ODINSTALUJ" i wykonywać instrukcje, które będą się pokazywały na ekranie. Grę można również usunąć, klikając LPM przycisk START na pasku zadań, a następnie z listy menu „Programy" wybrać folder z gra i opcję "ODINSTALUJ". Przed pierwszym uruchomieniem gry użytkownik powinien zapoznać się z treścią pliku CzytajTo, w którym są zawarte ostatnie zmiany i aktualizacje. Każdorazowe włożenie płyty z grą Twierdza do napędu DVD wywołuje okno programu uruchamiającego, jednak zamiast przycisku INSTALUJ znajduje się tam przycisk GRAJ. Aby uruchomić grę, wystarczy kliknąć go LPM. Grę można również uruchomić, wybierając jej ikonę z paska zadań lub klikając START, a następnie wybierając menu „Programy".

## Uruchomienie i wybór trybu gry

Po pierwszym uruchomieniu gry na ekranie pojawi się okno dialogowe, gdzie będziesz mógł wpisać swoje imię lub pseudonim. Po wprowadzeniu imienia kliknij przycisk OK, aby przejść do ekranu menu głównego. Jest ono podzielone na cztery części.

- **Opcje walki** - Wybór tej opcji umożliwia rozpoczęcie rozgrywek, w których istotną rolę odgrywa prowadzenie walki.
- Rozegraj kampanię. Tocz ciężkie boje w dwudziestu jeden misjach, które składają się na kampanię wojenną za króla i ojczyznę. Twoimi przeciwnikami będą bezlitośni i okrutni wodzowie: Szczur, Wąż, Wieprz i Wilk.
- Graj w trybie wieloosobowym. Rozegraj sesję w trybie dla wielu graczy - maksymalnie osiem osób może grać równocześnie za pośrednictwem Internetu (dzięki programowi GameSpy) lub w sieci lokalnej (LAN).
- Przeprowadź oblężenie. Oblegaj jeden z zamków, które istnieją (bądź istniały) w rzeczywistości, lub broń do niego dostępu. W tym wariancie rozgrywka składa się wyłącznie z walki, bez możliwości zarządzania obiektami „cywilnymi".
- Przeprowadź inwazję. Podejmij się pojedynczej misji podobnej do tych, które wchodzą w skład kampanii wojennej. Twoim zadaniem będzie wzniesienie zamku i zarządzanie gospodarstwem, a także ciągłe odpieranie ataków wroga.
- Opcje ekonomiczne - Wybór tej opcji umożliwia rozpoczęcie rozgrywek, w których nie ma możliwości prowadzenia walki:
- Rozegraj kampanię ekonomiczną. Cykl pięciu misji ekonomicznych rozgrywa się tuż po zakończeniu kampanii wojennej (patrz wyżej). Twoim zadaniem jest tym razem odbudowa królestwa.
- Rozegraj misję ekonomiczną. Rozegraj pojedynczą misję podobną do tych, które wchodzą w skład kampanii ekonomicznej. Musisz zbudować silną gospodarkę i osiągnąć wyznaczone cele, ale równocześnie umiejętnie wykorzystywać surowce.
- Swobodne budowanie. W tym wariancie możesz budować, ile dusza zapragnie! Nie będzie Cię nękał żaden przeciwnik, nie musisz też realizować narzuconych Ci zadań, nie istnieją ograniczenie czasowe. Po prostu wybierz mapę, na której chcesz zbudować swój zamek, i do dzieła!
- **Edytor map** - Umożliwia budowanie i rozgrywkę na dowolnych mapach:
- Wczytaj działającą mapę. Pozwala wczytać mapę, która została wcześniej utworzona i nagrana.
- Nowa odrębna misja. Pozwala stworzyć nową mapę. Gotowa mapa może służyć do rozgrywania misji wojennych, ekonomicznych lub po prostu jako krajobraz.
- Nowa misja typu „Zmierz się z tym". Zbuduj wspaniały zamek, umieść go w Internecie i obserwuj, czy gracze z całego świata znajdą sposób na sforsowanie jego fortyfikacji!
- Nowa mapa do trybu wieloosobowego. Stwórz mapę dla gry w trybie wieloosobowym, na której będziesz mógł prowadzić rozgrywki w gronie przyjaciół.
- **Wczytaj grę** - Opcja ta umożliwia wczytanie gry, którą wcześniej nagrałeś. Możesz do niej dotrzeć także z menu opcji.

## Opcje gry



Aby w trakcie gry wywołać na ekranie okno menu opcji, wystarczy kliknąć na ikonie klucza, która znajduje się w lewej części mapki okolicy.

| | |
|---|---|
| Nagraj - | umożliwia zapisanie w pliku pod dowolną nazwą stanu gry. |
| Wczytaj - | umożliwia wczytanie dowolnego, nagranego wcześniej stanu gry. |
| Opcje - | umożliwia ustawienie następujących elementów gry: |
| Opcje rozgrywki - | w tym miejscu można regulować szybkość gry oraz włączać i wyłączać teksty pomocy, które pojawiają się w trakcie rozgrywki. |
| Opcje grafiki - | w tym miejscu można zmieniać rozdzielczość ekranu oraz regulować szybkość przewijania mapy. |
| Opcje dźwięku - | w tym miejscu można włączać i wyłączać dźwięk oraz sterować poziomem głośności muzyki, efektów dźwiękowych i głosów postaci. |
| Pomoc - | przywołuje spis treści całego systemu pomocy zawartego w grze. |
| Zakończ misję - | przerywa wykonywanie bieżącej misji i pozwala wrócić do ekranu początkowego. |
| Opuść Twierdzę - | pozwala wyjść z gry „Twierdza" i powrócić do pulpitu Windows. |
| Wznów grę - | umożliwia ponowne podjęcie i kontynuowanie przerwanej rozgrywki. |

## O grze.

"Twierdza" to symulator zamku - w trakcie rozgrywki nauczysz się wznosić średniowieczną twierdzę i zarządzać nią, a także bronić jej przed atakami wrogów. Na początku gry przeniesiesz się w zamierzchłe dzieje - połowę XI wieku. Będziesz też musiał opanować tajniki budowy osady oraz reguły panowania nad poddanymi, a do obrony siedziby otrzymasz niewiele więcej, niż wzgórza umocnione drewnianymi palisadami. W miarę upływu czasu Twoje zamki będą jednak coraz większe i bardziej wyrafinowane, a pod koniec kampanii zdobędziesz już tyle doświadczenia, że samodzielnie uda Ci się wznieść nawet najbardziej skomplikowaną warownię.

Musisz od zera wznieść osadę, a potem obronić ją przed ewentualnym najazdem nieprzyjaciół. Aby budowany przez Ciebie gród mógł rzeczywiście rozkwitnąć, będziesz musiał zadbać o prawidłowy rozwój gospodarki, stały dochód, pokaźny zapas żywności i towarów, a także odpowiedni poziom zadowolenia poddanych.

W miarę rozwoju gry dostępne będą coraz bardziej wyrafinowane środki obronne, choć we wczesnych etapach rozgrywki umiejętności i surowców wystarczy Ci zaledwie na ustawienie zwykłej palisady. Później opanujesz jednak rozmaite technologie, dzięki którym budowane przez Ciebie fortece będą dla wroga nie do zdobycia.

Na drodze do ostatecznego zwycięstwa stoi przed Tobą wiele wyzwań. Każde terytorium, na które zawędrujesz, zmusi Cię do innego sposobu gospodarowania zasobami. Czeka Cię również wiele krwawych oblężeń i starć, zanim ostatecznie zamkniesz kolejny rozdział historii.

Precyzja w projektowaniu zamków oraz znajomość skutecznych taktyk wojennych pozwolą Ci zwyciężyć i zapewnić krajowi spokój. Twoja warownia czeka na Ciebie. Powodzenia, sir!

## Instrukcja do gry.

Nazbyt długa instrukcja może zniechęcić niejednego gracza - na szczęście nie trzeba jej czytać od deski do deski, aby rozpocząć grę. Niektórzy zechcą zapewne skorzystać z przydatnego samouczka, który znajduje się w grze (można go wywołać, klikając tarczę samouczka na ekranie początkowym), innym polecamy zapoznanie się z treścią rozdziału 2, który w przystępny sposób omawia główne zasady rządzące grą. Kiedy zapoznasz się z podstawami gry, możesz zajrzeć do tych części niniejszej instrukcji, które zawierają najbardziej potrzebne informacje.

W wielu miejscach tej instrukcji pojawią się „Uwagi", zawierające dodatkowe informacje na temat omawianego zagadnienia.

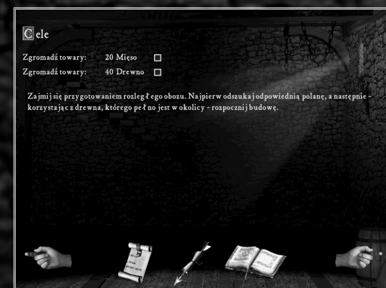
**Uwaga.** Nie musisz czytać tych fragmentów tekstu służą one głównie jako odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące omawianego zagadnienia. W instrukcji występują również „Porady", które dotyczą rozmaitych kwestii związanych z prowadzeniem rozgrywki (np. omówienie klawiszy skrótu czy innych sposobów na osiągnięcie danego efektu).

**Porada.** Podczas pierwszej lektury instrukcji można pominąć teksty porad – wskazują one inne sposoby osiągnięcia tego, o czym mówi dany rozdział. W tekście instrukcji napotkasz również „Podpowiedzi", które sugerują możliwe strategie prowadzenia gry.

**Podpowiedź.** Nie czytaj podpowiedzi, jeżeli wolisz sam radzić sobie ze wszystkimi wyzwaniami.

## Wygrana i przegrana

Każda misja w grze „Twierdza" wiąże się z realizacją wyznaczonych celów i wykonywaniem określonych zadań. Aby obejrzeć listę celów, które czekają na realizację, kliknij przycisk odprawy znajdujący się po lewej stronie mapki okolicy.



Na ekranie pojawi się tekst odprawy, który będzie się odnosił do rozgrywanego scenariusza gry. Wszystkie cele, które zostały zrealizowane, będą „przebite" sztyletem. Jeżeli celem misji jest wyeliminowanie wszystkich wrogich jednostek, na ekranie pojawi się również linia czasu - wskaźnik ten prezentuje, ile czasu pozostało do momentu wkroczenia na mapę ostatnich oddziałów sił inwazyjnych.

Kiedy zrealizujesz wszystkie wyznaczone cele - wygrasz, co potwierdzi ekran zwycięstwa. Jeżeli Twój lord zginie - przegrasz, a na monitorze pojawi się ekran klęski.

## Rozgrywka w trybie dla wielu graczy.

Sesja gry „Twierdza” w trybie wieloosobowym może być zainicjowana na dwa sposoby za pośrednictwem usługi kojarzenia graczy GameSpy Arcade™ lub po ustanowieniu połączenia lokalnego.

**Poszukiwanie sesji gry za pośrednictwem usługi GameSpy Arcade™**

Uruchom program GameSpy Arcade™ i przejdź do poczekalni („lobby") dla gry „Twierdza”. Tutaj znajdziesz innych graczy, z którymi możesz rywalizować. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, host uruchomi grę i zostaniesz przeniesiony do ekranu opcji trybu wieloosobowego gry „Twierdza” (patrz poniżej).

**Uwaga.** Z usługi GameSpy Arcade™ można skorzystać bezpośrednio z poziomu gry (ekran „Dostawcy usług" dla trybu wieloosobowego) - nastąpi wówczas automatyczne wyjście z gry oraz uruchomienie GameSpy Arcade™. Gra zostanie uruchomiona ponownie, kiedy tylko wybierzesz przeciwników.

**Ustanowienie połączenia lokalnego**

Kliknięcie pozycji „Graj" w trybie wieloosobowym na ekranie „Opcje walki" spowoduje wyświetlenie ekranu „Dostawcy usług", gdzie są przedstawione wszystkie rodzaje połączeń, które obsługuje Twój komputer. Kliknij wybraną opcję i wykonuj instrukcje wyświetlane na ekranie, aby nawiązać połączenie. Jeden z graczy obejmie rolę hosta (gospodarza) sesji gry, a pozostali przyłączą się do rozpoczętej przez niego rozgrywki.

Kiedy połączysz się z innymi graczami w sesji dla trybu gry wieloosobowej, na ekranie pojawi się ekran opcji. Jeżeli dołączasz do gry, powinieneś zasygnalizować, że jesteś gotowy do rozpoczęcia rozgrywki w tym celu kliknij ikonę gotowości. Teraz możesz się kontaktować z hostem za pomocą okna rozmowy (chat) i poinformować go, w który rodzaj gry chciałbyś zagrać nie możesz jednak zmieniać żadnych parametrów gry. Taką możliwość ma jedynie host.

**Połączeni gracze.** W tym miejscu znajduje się lista graczy, którzy mają połączenie z daną sesją gry, oraz symbole ich gotowości. Zanim gra zostanie uruchomiona, wszyscy gracze muszą zasygnalizować gotowość jej rozpoczęcia. Można tutaj również zmienić numer drużyny. Domyślnie każdy gracz jest stroną w rozgrywce, może jednak zawiązywać sojusze - dokonuje tego, klikając numer swojego zespołu, aż będzie on zgodny z numerem drużyny innego gracza. Zawarcie sojuszu oznacza, że sprzymierzone wojska nie będą się atakować, natomiast sojusznicy osiągną zwycięstwo dopiero wówczas, gdy zostaną spełnione warunki zwycięstwa dla wszystkich graczy tworzących sojusz.

Jeżeli pełnisz rolę hosta danej sesji gry, możesz na tym ekranie zmieniać wszystkie domyślne ustawienia opcji, które opisują reguły prowadzenia rozgrywki.

**Poziom technologiczny.** Zmiana poziomu technologicznego wpływa na zmianę stopnia zaawansowania dostępnych obiektów, liczebności wojsk i ilości towarów początkowych. W najprostszym wariancie gra symuluje warunki wczesnego średniowiecza - gracze dysponują dość ubogimi źródłami zasobów i skąpą liczbą wojska. Jednak rozgrywka tocząca się w późniejszym okresie historycznym oferuje dostęp do wszystkich wyrafinowanych technologii wojennych schyłku średniowiecza oraz najlepszych rodzajów wojsk.

**Złoto.** W tym miejscu można zmienić ilość złota, z którą każdy gracz będzie przystępował do gry.

**Handel.** W tym miejscu można włączyć lub wyłączyć możliwość handlu towarami z kategorii: surowce, żywność i broń.

**Towary początkowe.** Ta opcja służy do określenia początkowej ilości żywności, surowców oraz broni. Asortyment zasobów dostępnych dla gracza zależy od wybranego poziomu technologicznego.

**Początkowy stan wojsk.** W tym miejscu można zmienić początkową liczebność wojska. Jeżeli chcesz, aby przed pierwszymi starciami poszczególni gracze długo rozbudowywali swoje zamki, ustaw wartość „wcale". Jeśli zależy Ci na jak najszybszej konfrontacji zbrojnej, zmień ustawienie na wartość „dużo".

**Okno rozmowy.** Dysponujesz możliwością przesyłania wiadomości do innych połączonych graczy - wystarczy, że wpiszesz w tym oknie tekst informacji i naciśniesz klawisz ENTER.

**Wybór mapy.** Możliwość skorzystania z określonej mapy w danej sesji gry zależy od liczby graczy, którzy pragną wziąć udział w rozgrywce. Poszczególne mapy można wskazywać w okienku znajdującym się w prawym dolnym rogu ekranu - w prawym górnym rogu pojawi się wówczas zarys mapy, poniżej zaś wyświetli się jej krótki opis.

Jeśli wszyscy gracze zasygnalizowali gotowość przystąpienia do gry, a opcje rozgrywki zostały ustawione, możesz rozpocząć sesję gry, klikając przycisk URUCHOM GRĘ.

**Rozmowa podczas gry.** W trakcie sesji gry wieloosobowej możesz przesyłać innym graczom wiadomości za pomocą okna rozmowy, które przywołujesz naciśnięciem klawisza SPACJI. Zanim wpiszesz wiadomość, musisz określić, kto będzie jej adresatem. W ustawieniu domyślnym wiadomość trafi do wszystkich grających, jeśli jednak chcesz wysłać wiadomość do konkretnej osoby, naciśnij klawisz z cyfrą oznaczającą adresata. Po wpisaniu wiadomości naciśnij klawisz ENTER, aby przesłać ją do odbiorcy. Jeżeli chcesz anulować wiadomość, użyj klawisza ESC.

Najnowsze informacje o prowadzeniu rozgrywki w trybie wieloosobowym gry „Twierdza” można znaleźć w pliku CzytajTo.

## Edytor map.

Po kliknięciu przycisku EDYTOR MAP na ekranie pojawią się cztery opcje:

Wczytaj mapę - umożliwia wczytanie i dalszą edycję mapy, która została nagrana wcześniej. Nowa odrębna misja - dzięki tej opcji możesz stworzyć nową mapę do misji ekonomicznych oraz misji typu „przeprowadź oblężenie" lub „przeprowadź inwazję", a także mapę krajobrazową z całym scenariuszem wydarzeń. Kliknięcie przycisku „Do mapy" przeniesie Cię do ekranu edycji mapy, natomiast kliknięcie przycisku „Edytuj scenariusz" pozwoli na zmianę wydarzeń oraz warunków decydujących o wykonaniu misji. Aby prawidłowo ustalić wymiary mapy oraz wybrać rodzaj gry, którą zamierzasz stworzyć, postępuj zgodnie z pojawiającymi się na ekranie instrukcjami.

**Uwaga.** Wybór rodzaju gry decyduje o tym, w którym menu pojawi się później mapa. Przykład: stworzenie mapy związanej z planowaną inwazją sprawi, że Twoje dzieło pojawi się później w menu „Opcje walki" w pozycji „Przeprowadź inwazję".

**Nowa misja typu „Zmierz się z tym"** - ten element gry „Twierdza" pozwala skonfrontować Twoje umiejętności budowniczego zamków z talentami oblężniczymi innych pretendentów do korony. Każdy gracz rozpoczyna z taką samą ilością surowców i buduje, a później obsadza zamek, wykorzystując dostępne zasoby kamienia i liczbę powołanych żołnierzy. Oblegający zamek gracze otrzymują określoną liczbę punktów, które muszą rozdysponować, tworząc swoje armie oblężnicze. Następnie atakują zamek, usiłując zabić Twojego lorda. Jakość projektu i wykonania Twojej twierdzy można ocenić po tym, czy skutecznie oparła się oblężeniu, czy też szybko padła.

**Nowa mapa do trybu wieloosobowego** - dzięki tej opcji możesz samodzielnie stworzyć mapę, na której będziesz toczył boje w trybie gry dla wielu graczy. Na ekranie edycji mapy znajdą się dodatkowe opcje, służące do rozmieszczenia siedzib oraz obiektów, w których rozpoczną rozgrywkę pozostali gracze. Liczba umieszczonych siedzib określa maksymalną obsadę graczy, którzy mogą grać równocześnie na danej mapie.

Po uruchomieniu edytora map otrzymujesz do dyspozycji wiele różnych narzędzi służących do kształtowania krajobrazu, a także procedury umożliwiające tworzenie dowolnych scenariuszy. Dzięki temu możesz sam tworzyć interesujące i piękne mapy lub niezwykle emocjonujące misje.

Stworzonymi samodzielnie misjami możesz dzielić się z innymi graczami - jednak pod warunkiem, że nie będziesz czerpał z tego żadnych korzyści majątkowych ani wykorzystywał tak przygotowanych misji do celów komercyjnych. Firefly Studios Ltd. zastrzega sobie wszystkie prawa do edytorów i plików.



# Podstawy gry

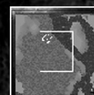
W tej części instrukcji przedstawiono najważniejsze zasady gry. Jeżeli jeszcze nie zdobyłeś większego doświadczenia w dziedzinie gier komputerowych, powinieneś skorzystać z samouczka dostępnego w grze - możesz go przywołać, klikając przycisk SAMOUCZEK. Jeśli regularnie grywasz w gry komputerowe, przejrzyj poniższy rozdział, aby zaznajomić się z podstawowymi regułami rozgrywki.

## Ekran główny i przemieszczanie okna widoku




Aby przesunąć okno widoku po całej mapie, dosuń kursor myszy do krawędzi ekranu - podczas przesuwania okna widoku biały prostokąt na niewielkiej mapce okolicy także będzie się przemieszczał.

**Porada.** Do przesuwania okna widoku można również użyć klawiszy kursora.



Innym sposobem, który pozwala przesunąć okno widoku do wskazanego miejsca, jest kliknięcie na niewielkiej mapce okolicy. Znajduje się ona w prawym dolnym rogu ekranu.

## Interfejs kamery

Jeżeli w głównym oknie wciśniesz i przytrzymasz prawy przycisk myszy (PPM), na ekranie pojawią się cztery ikony interfejsu kamery.




**Aby obrócić mapę:**

Przesuń kursor myszy w górę, na ikonę obrotu - zostanie ona podświetlona, a mapa obróci się o 90 stopni. Jeżeli przytrzymasz kursor myszy nad ikoną, mapa będzie się obracać dalej i zatrzyma się dopiero wtedy, gdy zwolnisz PPM.

**Aby przybliżyć lub oddalić widok pola gry:**



Kiedy przytrzymasz PPM i przesuniesz kursor myszy w prawo, na ikonę przybliżenia, widok pola gry zostanie oddalony, co pozwoli obserwować większy obszar. Jeśli powtórzysz całą procedurę, widok pola gry zostanie ponownie przybliżony.

**Aby zobaczyć, co się znajduje za wysokimi obiektami:**



Przesunięcie kursora myszy w dół, na ikonę spłaszczenia, spowoduje zrównanie do tego samego poziomu elementów topografii terenu, drzew, murów oraz niektórych budynków. Po zwolnieniu PPM krajobraz powraca do normalnej wysokości.

**Podpowiedź.** Ta opcja okaże się bardzo przydatna w późniejszych etapach gry, gdy będziesz chciał zobaczyć, co czeka na Ciebie za murami wrogich zamków!

**Aby ukryć panel zarządzania:**



Jeśli przesuniesz kursor myszy na ikonę po lewej stronie, panel zarządzania zniknie i widok pola gry zajmie cały ekran. Aby przywołać panel zarządzania, wystarczy powtórzyć tę samą czynność.

**Porada.** Panel zarządzania można również ukryć, naciskając klawisz TAB.

## Ulokowanie siedziby

Zanim będziesz mógł wznieść jakiekolwiek obiekty, najpierw musisz umieścić na mapie swoją siedzibę oraz spichlerz. Aby wybudować obiekt, wybierz go z paska wyboru obiektów, który znajduje się w dolnej części ekranu, a następnie skieruj kursor do okna głównego. Jeżeli lokalizacja obiektu wyda Ci się odpowiednia, kliknij LPM.



**Uwaga:** Jeżeli planowany obiekt będzie zachodził krawędzią na fragment terenu, na którym nie można niczego budować, część kursora zmieni kolor na czerwony, ostrzegając w ten sposób, że budowa obiektu jest niemożliwa.

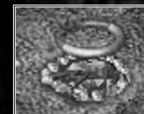
Po wybudowaniu siedziby towary, z którymi rozpocząłeś grę, zostaną przeniesione z puli towarów początkowych do składu zapasów.



Zgromadzone tu surowce możesz teraz wykorzystać do budowy innych obiektów.

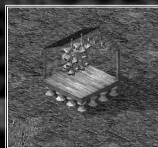
## Przyrost liczby ludności

Oprócz siedziby i składu zapasów na ekranie pojawi się także ognisko - jeżeli wskażesz je kursorem myszy, obok pojawi się wskaźnik przyrostu liczby ludności.



Im wyższy będzie poziom Twojej popularności, tym szybciej będzie krążył wskaźnik przyrostu liczby ludności, a co za tym idzie – będą rosły szeregi Twoich poddanych. Po każdym pełnym obrocie wskaźnika przy siedzibie pojawi się nowy kmieć, który stanie obok ogniska w oczekiwaniu na wolne miejsce pracy. Jeżeli wskaźnik zmieni kolor na czerwony, będzie to oznaczało, że jesteś niepopularny wśród ludu - wskaźnik będzie wówczas pokazywał, z jaką częstotliwością poddani opuszczają Twój zamek.

## Racjonowanie żywności i spichlerz.



Kiedy wybudujesz spichlerz, trafią do niego zapasy żywności z puli towarów początkowych. Kliknij spichlerz LPM, aby wyświetlić stosowny panel.

**Uwaga:** Kliknięcie LPM dowolnego obiektu lub osoby spowoduje wyświetlenie ekranu, na którym będą podane informacje o danym elemencie gry. Po wystawieniu obiektu wciśnij PPM, aby wyjść z trybu budowania. Zostanie przywrócony standardowy kursor myszy.




W panelu spichlerza możesz się zapoznać ze szczegółowymi informacjami na temat żywności oraz zmienić sposób jej racjonowania. W prawej części panelu znajduje się pięć talerzy z jedzeniem - symbolizują one skalę ustawień wydawanych racji żywnościowych: od „Bez racji" do „Podwójne racje". Zmniejszenie wielkości racji poniżej poziomu „Pełne racje" będzie miało negatywny wpływ na Twoją popularność, podczas gdy zwiększenie racji przyniesie odwrotny efekt. Tempo zużywania żywności możesz ocenić, obserwując szybkość przesuwania się paska w panelu spichlerza. Możesz też obserwować znikające jednostki pożywienia.

## Ustalanie wysokości podatków

Kliknij LPM swoją siedzibę - na ekranie pojawi się panel podatków, który będzie przedstawiał szczegółowe informacje dotyczące obciążeń finansowych. Wysokość podatków może być ustalona na dowolnym poziomie - od hojnej łapówki po całkowitą grabież poddanych. Regulacja wysokości podatków odbywa się za pomocą suwaka. Zwiększenie stawki opodatkowania ponad domyślne ustawienie „Bez podatków" będzie miało negatywny wpływ na Twoją popularność, podczas gdy rozdawanie łapówek spowoduje wzrost poziomu popularności.



## Podstawy koncepcji popularności

Otwarta księga, którą dzierży skryba, prezentuje informacje najważniejsze dla przebiegu gry.

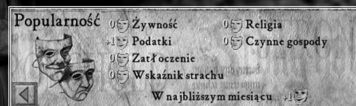



Kliknięcie LPM księgi raportów spowoduje wyświetlenie okna raportów.




Kliknięcie LPM przycisku POPULARNOŚĆ spowoduje wyświetlenie wszystkich informacji związanych z Twoją popularnością.

W dolnej części panelu, za słowami „W najbliższym miesiącu", znajduje się symbol, który przedstawia łączny wpływ podejmowanych przez Ciebie działań i decyzji na Twoją popularność w nadchodzącym miesiącu. Zmiany stawki podatku oraz racjonowania żywności to dwa najważniejsze czynniki wpływające na poziom popularności - staraj się, aby nie spadał on poniżej 50. Jeśli tak się stanie, poddani zaczną opuszczać Twój zamek.





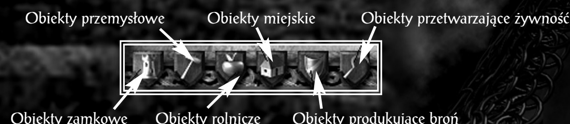


Jeżeli skryba przestaje się uśmiechać, a liczba, która wskazuje poziom Twojej popularności, jest wyświetlana w kolorze czerwonym, oznacza to, że tracisz poddanych. Wskaźnik popularności jest czerwony, gdy jej poziom spadnie poniżej 50, lub zielony - jeżeli przekracza 50.

**Porada.** Uważnie słuchaj wszystkich komunikatów przekazywanych przez skrybę - w ten sposób natychmiast dowiesz się o każdym niepokojącym wydarzeniu.

## Gromadzenie żywności i surowców

Wzdłuż dolnej krawędzi ekranu biegnie pasek, na którym znajduje się sześć tarcz.




Są to przyciski, dzięki którym można zdecydować, jaki rodzaj obiektów ma być wyświetlany na znajdującym się powyżej pasku wyboru. Gdy umieścisz kursor myszy na jednej z tarcz, zostanie ona podświetlona, a na ekranie, nad paskiem wyboru obiektów, pojawi się krótki opis wskazanej ikony.

**Porada:** Jeżeli nie wiesz, jakie zadanie pełni w grze dana ikona, umieść na niej kursor myszy, a na ekranie pojawi się jej opis.

Podstawowym surowcem w grze jest drewno - materiał niezbędny do budowy niemal każdego obiektu. Kliknij LPM tarczę oznaczoną rysunkiem młota. W ten sposób wybierzesz kategorię obiektów przemysłowych. Kiedy umieścisz na mapie chatę drwala, jeden z bezrobotnych kmieci zamieni się w drwala i wyruszy do lasu ścinać drzewa.





W początkowych etapach gry szybkim i prostym sposobem na zdobycie żywności jest polowanie na jelenie. W tym celu należy wznieść chatę myśliwską - budowlę z kategorii obiektów rolniczych.



Kiedy mięso zostanie przygotowane, myśliwy zaniesie je do spichlerza, powiększając w ten sposób Twoje zapasy żywności. Powinieneś dążyć do zachowania stałej równowagi między szybkością konsumowania żywności a tempem dostarczania nowych zapasów do spichlerza.



Cofnij ruch. Jeżeli po wybudowaniu obiektu stwierdzisz, że popełniłeś jakiś błąd, kliknij LPM przycisk oznaczający polecenie „cofnij", który znajduje się z lewej strony mapki okolicy. W ten sposób możesz anulować ostatnio wykonaną czynność. Surowce zużyte do budowy danego obiektu zostaną odzyskane.



Kasuj. Aby usunąć z osady dany obiekt, kliknij LPM przycisk oznaczający polecenie „kasuj", który znajduje się po lewej stronie mapki okolicy. Następnie wskaż obiekt, który ma być usunięty. Połowa surowców zużytych do budowy obiektu zostanie odzyskana.

## Powiększanie liczby ludności

Aby poprawić możliwości kwaterunkowe zamku, należy zbudować więcej domów - budynków dostępnych w kategorii obiektów miejskich.

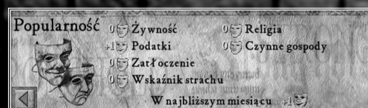
Maksymalna liczba poddanych mieszkających w zamku wzrośnie o osiem osób. Wzniesienie dodatkowego domu oznacza jednak powiększenie liczby żołądków, które należy zapełnić.

**Podsumowanie:**

- Skorzystaj z interfejsu kamery oraz mapki okolicy, aby wyszukać odpowiednie miejsce, na którym możesz wznieść osadę.
- Aby można było wznosić jakiekolwiek inne obiekty, najpierw należy wybudować siedzibę i spichlerz.
- Popularność to element o kluczowym znaczeniu dla przebiegu gry.
- Regulowanie stawek podatku oraz racjonowanie żywności ma wpływ na poziom Twojej popularności.
- Pamiętaj, aby jak najwcześniej rozpocząć gromadzenie drewna i żywności.
- W celu powiększenia liczby ludności buduj więcej domów, pamiętając równocześnie o kontroli racjonowania żywności oraz poziomie popularności.

# Czynniki wpływające na poziom popularności

W tym rozdziale zaprezentowano wszystkie czynniki, które mają wpływ na poziom Twojej popularności - ich listę przedstawia panel popularności, który można przywołać za pomocą menu raportów.




Po lewej stronie każdego czynnika znajduje się symbol buźki. Zielona uśmiechnięta buźka oznacza, że dany czynnik ma pozytywny wpływ na poziom Twojej popularności, żółta - brak jakiegokolwiek wpływu, natomiast czerwona smutna buźka - wpływ negatywny. Sumę wszystkich tych wartości przedstawia liczba, która wskazuje na przyszły wzrost lub spadek poziomu popularności - jest ona wyświetlona za słowami „W najbliższym miesiącu". Masz siedem sposobów, aby wpłynąć na poziom swojej popularności - dwa najważniejsze to manipulacja racjonowaniem żywności i ustalanie wysokości podatków.

## Żywność




Zmiana sposobu racjonowania żywności to jeden z najszybszych sposobów wpłynięcia na poziom popularności. Zarówno liczba rodzajów spożywanej żywności, jaki wielkość racji określają łączną premię lub karę do popularności za poziom wyżywienia. Oba te elementy można odnaleźć w panelu spichlerza.

Twoi poddani będą bardziej zadowoleni, jeżeli dostarczysz im więcej niż jeden rodzaj żywności. Ustawienie racjonowania żywności na poziomie poniżej „Pełnych racji" obniży Twoją popularność, natomiast podniesienie wskaźnika powyżej tego poziomu poprawi ją. Premie i kary za liczbę rodzajów udostępnianej żywności oraz wielkość racji wyglądają następująco:

| Liczba rodzajów żywności | Premia do popularności |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 | +1 |
| 3 | +2 |
| 4 | +3 |

| Wielkość racji | Premia do popularności |
|---|---|
| Brak | -8 |
| Połowa | -4 |
| Pełne | 0 |
| Dodatkowe | +4 |
| Podwójne | +8 |

## Podatki

W grze „Twierdza" ludzie nie lubią płacić podatków, dlatego każda dodatnia stawka podatkowa będzie miała negatywny wpływ na poziom Twojej popularności.




Jeżeli w skarbcu znajduje się większa ilość złota, możesz podjąć decyzję o rozdawaniu kmieciom pieniędzy w formie comiesięcznych łapówek.

Będzie to miało pozytywny wpływ na poziom Twojej popularności.

**Podpowiedź.** Rozdawanie łapówek okaże się przydatnym rozwiązaniem, gdy w Twoim zamku zacznie brakować pożywienia. Zmień wówczas ilość wydawanej żywności na „Połowę racji" i zacznij rozdawać łapówki, aby zrekompensować spadek popularności do chwili, kiedy uda Ci się przywrócić poprzedni poziom zapasów.

Poniższa tabela przedstawia premie i kary do popularności, które wiążą się z różnymi stawkami podatkowymi.

| Hojna łapówka | Spora łapówka | Niewielka łapówka | Bez pod. | Niskie podatki | Przeciętne podatki | Wysokie podatki | Okrutne podatki | Zdzierstwo | Zabrać im wszystko! |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| +7 | +5 | +3 | +1 | -2 | -4 | -6 | -8 | -12 | -16 |

**Uwaga:** Rozdawanie łapówek w momencie, kiedy skarbiec jest pusty, nie będzie miało żadnego wpływu na poziom Twojej popularności.

## Zatłoczenie



Twoja siedziba zapewnia dach nad głową kilku kmieciom, którzy jako pierwsi przybędą do zamku, jednak później będziesz musiał zacząć wznosić dla nich domy, aby powiększyć możliwości kwaterunkowe osady. Każdy dom może pomieścić do ośmiu osób. Zatłoczenie wystąpi wówczas, gdy liczba ludności przekroczy możliwości kwaterunkowe zamku. Jeżeli w Twojej warowni pojawi się problem zatłoczenia, wskaźnik liczby ludności zmieni kolor na czerwony.

Nadmierne zatłoczenie może być spowodowane usunięciem domu lub zniszczeniem go przez wroga - najlepszym lekarstwem na zatłoczenie jest więc budowa kolejnego domu.

## Jarmarki i inne wydarzenia



Do zamku może niespodziewanie zawitać wędrowna trupa wagantów. W czasie jarmarku uzyskujesz tymczasową premię do popularności.

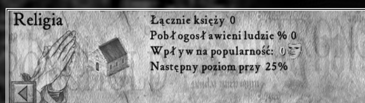
Inne wydarzenia - jak choćby ślub lorda - również powodują tymczasową zmianę wskaźnika popularności, jednak nie masz żadnego wpływu na ich wystąpienie w czasie gry.

## Religia



Jeżeli wybudujesz obiekt religijny, do zamku przybędą księża, którzy zaczną błogosławić Twoich poddanych.

Panel religii, który można otworzyć z poziomu menu raportów, podaje informacje o procentowej liczbie pobłogosławionych poddanych oraz o wysokości premii do popularności, jaką z tego tytułu otrzymujesz.



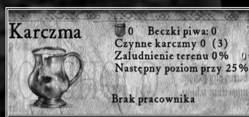

Błogosławieństwo udzielone przez księdza po pewnym czasie zanika i trzeba je odnowić. Opieka nad duszami musi być zatem ustawiczna - im więcej pobłogosławionych mieszkańców zamku, tym wyższy poziom popularności.

W miarę zwiększania się liczby poddanych procentowy wskaźnik pobłogosławionych zacznie maleć, co zaowocuje spadkiem premii do popularności. Jeżeli chcesz utrzymać wskaźnik na stałym poziomie, musisz wznosić kolejne obiekty religijne. Pamiętaj, że w miarę rozwoju poddani zaczną się domagać bardziej imponujących (i kosztownych) obiektów kultu religijnego - jeżeli nie uda Ci się sprostać ich potrzebom, poziom Twojej popularności spadnie.

Obiekty religijne należą do kategorii obiektów miejskich.

## Czynne karczmy

Czynna karczma dysponuje zapasem piwa i ma karczmarza. Pobiera on piwo ze składu zapasów i automatycznie dostarcza je na miejsce. Jeśli w karczmie jest dostępne piwo, Twoi poddani zaczną je pić - szybkość spożywania piwa zależy od liczby mieszkańców. Im więcej ludzi mieszka w zamku, tym szybciej będzie konsumowane piwo. Jeżeli chcesz sprawdzić, czy dana karczma jest czynna, kliknij ją, aby przywołać jej panel.




Ten panel informuje, ile beczek znajduje się jeszcze w piwnicy karczmy, a także podaje liczbę czynnych karczm (tzn. dysponujących zapasem piwa), które działają w zamku, i procent korzystających z ich usług poddanych. W miarę wzrostu tego ostatniego wskaźnika powiększać się będzie również poziom Twojej popularności. Przyrost liczby ludności może sprawić, że procent obsłużonych przez karczmarza mieszkańców zmaleje. Wówczas trzeba będzie wybudować nowe karczmy. Tempo spożywania piwa we wszystkich karczmach jest identyczne, niezależnie od ich położenia - im bliżej składu zapasów leży jednak karczma, tym krótszą drogę musi przebyć karczmarz zaopatrujący przybytek w trunki. Karczmy należą do kategorii obiektów przetwarzających żywność.

## Wskaźnik strachu

Wskaźnik strachu odzwierciedla, jak postrzegają Cię poddani - czy jako okrutnego i bezwzględnego władcę, czy też osobę łagodną i miłościwą. Wskaźnik strachu określa również wydajność pracowników. Rozmieszczenie na terenie zamku elementów przyjemnych sprawi, że kmiecie będą lepiej usposobieni - zaowocuje to wzrostem Twojej popularności, ale równocześnie wpłynie na ograniczenie wydajności pracy. Przykład: jeśli założysz w zamku ogrody, uszczęśliwisz lud, ale szybko się zorientujesz, że Twoi pracownicy po dostarczeniu towarów do składu będą woleli spacerować, zamiast kontynuować pracę.



Aby obejrzeć rzeczy przyjemne, kliknij LPM ikonę uśmiechniętej maski w kategorii obiektów miejskich.



Możesz być także postrzegany jako władca okrutny i bezwzględny - czym spowodujesz wzrost produktywności pracowników - rozmieszczając na terenie zamku elementy przygnębiające. Oczywiście będzie to miało ujemny wpływ na poziom Twojej popularności. Przykład: gdy rozmieścisz kilka szubienic, decyzja ta niekoniecznie spodoba się Twoim poddanym, ale z pewnością zachęci ich do cięższej i wydajniejszej pracy. W rezultacie poddani będą wytwarzać dodatkowe ilości towarów, które trafią do Twojego składu zapasów, spichlerza lub zbrojowni.



Aby obejrzeć rzeczy przygnębiające, kliknij LPM ikonę smutnej maski w kategorii obiektów miejskich.



# Żywność i surowce

W tym rozdziale poznasz podstawowe zasady dotyczące zarządzania zapasami żywności i surowców. W grze „Twierdza" istnieją trzy rodzaje towarów:

- żywność
- surowce
- broń



Po rozpoczęciu nowej gry zauważysz w górnej części ekranu wóz, który będzie powoli przemierzał całą jego szerokość. Jest to sygnał, że przybyły towary początkowe - pula surowców i żywności, które masz do dyspozycji na wstępie każdej misji.

Lista towarów początkowych będzie widoczna w lewym górnym rogu okna głównego do momentu, kiedy wybudujesz magazyn (skład zapasów, spichlerz lub zbrojownię).

## Skład zapasów

Wszystkie towary, które produkujesz lub gromadzisz, są magazynowane w składzie zapasów. Każdy skład może pomieścić maksymalnie cztery rodzaje towarów.



Spojrzenie na skład zapasów pozwala w przybliżeniu ocenić ilość zmagazynowanych produktów. Jeżeli chcesz się zapoznać z liczbami szczegółowo opisującymi ten stan, kliknij LPM skład.

**Porada.** Aby wyświetlić ten panel, możesz też kliknąć przycisk SKŁADY w menu raportów.




Jeśli zabraknie Ci przestrzeni magazynowej, będziesz musiał do pierwotnego składu dobudować kolejny - wszystkie nowe obiekty muszą przylegać do początkowego składu zapasów.

**Podpowiedź.** Zostaw trochę wolnego miejsca wokół składu zapasów, na wypadek gdyby w przyszłości trzeba było go rozbudować.



## Surowce

Istnieje osiem rodzajów surowców, które są magazynowane w składzie zapasów – część z nich to produkty pochodzenia naturalnego, pozostałe to towary przetworzone.



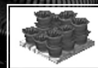
### Pszenica:

Ten gatunek zboża jest uprawiany na farmach pszenicy i stanowi początek najwydajniejszego łańcucha żywieniowego w grze „Twierdza". Z pszenicy jest wytwarzana mąka.



### Mąka:

Ziarno pszenicy trafia do młyna, gdzie jest przerabiane na mąkę. Wykorzystuje się ją do wypieku chleba.



### Chmiel:

Ta roślina jest uprawiana na farmach chmielu. Jeżeli planujesz warzyć piwo, najpierw musisz zadbać o plantacje chmielu.



### Piwo:

Piwo jest warzone w browarze, a do jego produkcji niezbędny jest chmiel. Kiedy napój zostanie rozprowadzony wśród ludności za pośrednictwem karczm, otrzymasz premię do popularności.



### Kamień:

Kamieniołomy, w których z usypisk skalnych wydobywa się kamień budowlany, muszą być ulokowane na złożach białych głazów. Kamień to surowiec niezbędny do budowy większości obronnych umocnień zamku.



### Żelazo:

Kopalnie, w których wydobywa się żelazo, muszą być ulokowane na skałach koloru czerwonego - znajdują się one na szczytach niektórych wzgórz. Żelazo jest niezbędne do produkcji bardziej zaawansowanych rodzajów broni oraz zbroi.



### Drewno:

Ten surowiec pozyskują drwale, a służy on do budowy większości obiektów. Drewno może również być wykorzystane do wytwarzania prostych rodzajów broni.

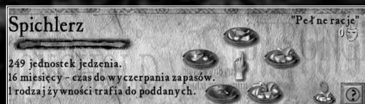


### Smoła:

Bulgoczące złoża smoły znajdują się w różnych miejscach bagien. Kiedy na źródle umieścisz odkrywkę smoły, Twoi pracownicy rozpoczną wydobywanie tego surowca. Smoła służy do produkcji wrzącego oleju oraz budowy smolnych rowów.

## Spichlerz

Spichlerz to miejsce, gdzie jest przechowywane pożywienie. Kliknięcie LPM spichlerza spowoduje wyświetlenie okna, w którym można określić ilość żywności, jaka ma być rozdawana poddanym. Ten wskaźnik nazywa się wielkością racji.




Zielony pasek, który znajduje się w lewej górnej części panelu, to wskaźnik tempa konsumpcji żywności. Za każdym razem, kiedy jedna jednostka żywości z Twojego spichlerza zostaje skonsumowana, cały pasek zabarwia się na zielono. Im więcej poddanych zamieszkuje zamek, a także im większe racje są rozdzielane wśród ludności, tym szybciej kurczą się zapasy w spichlerzu.

Trzy cyfry umieszczone poniżej paska wskazują: liczbę jednostek żywności, które znajdują się jeszcze w spichlerzu, okres, na który one wystarczą, oraz rodzaje dostępnego pożywienia.

W prawej części panelu znajduje się pięć talerzy - symbolizują one skalę ustawień wielkości wydawanych racji żywnościowych: od „Bez racji" do „Podwójne racje". Zmniejszenie wielkości racji poniżej poziomu „Pełne racje" będzie miało negatywny wpływ na Twoją popularność, podczas gdy ich zwiększenie przyniesie odwrotny efekt.

Jeżeli przez chwilę przytrzymasz kursor myszy nad spichlerzem, dach obiektu zniknie, prezentując wnętrze budowli - dzięki temu jednym szybkim spojrzeniem będziesz mógł ocenić ilość i rodzaje zmagazynowanej żywności.



Jeśli chcesz się zapoznać ze szczegółowymi informacjami na temat poszczególnych rodzajów żywności składowanych w spichlerzu, kliknij LPM przycisk raportu o żywności.




**Porada.** Ten panel można również przywołać, klikając LPM przycisk ŻYWNOŚĆ w menu raportów.

W tym oknie możesz z dużą dokładnością określić, jakich rodzajów żywności brakuje Ci najbardziej. Jeżeli chcesz powiększyć przestrzeń magazynową, wybuduj dodatkowe spichlerze.



## Rodzaje żywności

W grze „Twierdza" mamy do czynienia z czterema rodzajami żywności - wszystkie są przechowywane w spichlerzu. Każdy rodzaj żywności ma swoje lepsze i gorsze strony.



### Mięso:

Myśliwi rozpoczną dostarczanie mięsa, gdy tylko ustawisz na mapie chaty myśliwskie. Jest to szybki sposób na zapewnienie dość pokaźnych dostaw pożywienia, jednak - ze względu na migracje zwierząt oraz możliwość wybicia większości zwierzyny łownej - na dłuższą metę myślistwo stanowi niepewne źródło żywności dla zamku.



### Jabłka:

Owoce dojrzewają w sadach, które muszą być zakładane w dolinach. Uprawę jabłoni można rozpocząć dość szybko. Sadownictwo to bardziej stabilna metoda zdobywania pożywienia niż myślistwo, niemniej jednak ilość wytwarzanej tym sposobem żywności jest nieco mniejsza od zapasów uzyskiwanych podczas polowań.



### Ser:

Jest wytwarzany w zagrodach bydła. Dopiero po wyhodowaniu trzech krów farmer zacznie je doić, ale z upływem czasu ten sposób pozyskiwania żywności stanie się wydajniejszy niż polowania. Jeżeli zdecydujesz się na wytwarzanie skórzanych zbroi, produkcja serów będzie rozwijać się wolniej.



### Chleb:

Jest wypiekany w piekarni. Wymaga stałych dostaw mąki, która z kolei powstaje z pszenicy. Ten łańcuch produkcyjny jest czasochłonny i wymaga zaangażowania większych zasobów na początku, lecz jest najwydajniejszym źródłem żywności w grze. Tak jak w wypadku sadów jabłoni, farmy pszenicy muszą być zlokalizowane w dolinach, dlatego czasami będziesz musiał zastanowić się nad optymalnym wykorzystaniem dostępnej powierzchni uprawnej.

**Porada:** Jeden młyn jest w stanie obsłużyć wiele piekarni. Aby wypiek chleba stał się naprawdę efektywnym źródłem żywności, należy otworzyć przynajmniej kilka piekarni.

# Pieniądze

W tym rozdziale dowiesz się, jak skutecznie zarządzać swoimi finansami. Zasobny skarbiec może się okazać nieocenioną pomocą w nagłych wypadkach.

## Stawka podatku

Aby wyświetlić panel podatków, kliknij LPM siedzibę.




Suwak umożliwia podnoszenie stawki podatkowej lub przekupywanie poddanych łapówkami.

**Uwaga.** W podrozdziale 3.2. („Podatki") omówiono wpływ wysokości podatków na poziom Twojej popularności.

Jeżeli w skarbcu masz już pokaźny zapas złota, możesz obniżyć stawkę podatku, a nawet doprowadzić do sytuacji, że będziesz wypłacał poddanym łapówki, aby zachęcić ich do pozostania w zamku. Wpłynie to na wzrost Twojej popularności.




Jeśli potrzebujesz pieniędzy, możesz się zdecydować na podniesienie stawki podatkowej, co jednak negatywnie wpłynie na poziom Twojej popularności. Przy najsurowszym ustawieniu stawki podatku - „Zabrać im wszystko!" - będziesz zabierał poddanym każdy grosz, jaki trafi do ich kieszeni. Taka polityka fiskalna nie spotka się z życzliwą reakcją, dlatego należy ją stosować tylko w wyjątkowych sytuacjach.



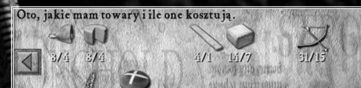

Aby zapoznać się z sytuacją finansową zamku, przejdź do raportu skarbu.

## Targowisko

Umożliwia handlowanie różnymi towarami. Aby przywołać panel handlu, kliknij LPM targowisko.




Kliknięcie ikony wagi, która znajduje się po prawej stronie panelu handlu, spowoduje wyświetlenie listy cen wszystkich dostępnych towarów.




**Uwaga:** Niektóre towary mogą być niedostępne we wczesnej fazie gry.

Trzy pierwsze ikony przeniosą Cię odpowiednio do paneli handlu żywnością, surowcami lub bronią.




Na tym panelu wskaż towar, którym jesteś zainteresowany, a następnie kliknij przycisk kupna lub sprzedaży.

**Uwaga:** Na targowiskach odbywa się wyłącznie handel hurtowy - musisz kupować i sprzedawać jednorazowo co najmniej pięć jednostek.

# Siły zbrojne

W tym rozdziale znajdziesz informacje na temat sposobu tworzenia własnej armii.

## Towary wojskowe i zbrojownia

Gra oferuje osiem rodzajów broni - dostępny oręż jest przechowywany w zbrojowni. Kliknij ją LPM, jeśli chcesz sprawdzić, ile sztuk broni i zbroi posiadasz.

| Rodzaj broni | Producent | Surowce wymagane do produkcji |
|---|---|---|
| łuk | łucznik-rzemieślnik | 2 sztuki drewna |
| kusza | łucznik-rzemieślnik | 3 sztuki drewna |
| włócznia | wytwórca włóczni | 1 sztuka drewna |
| pika | wytwórca pik | 2 sztuki drewna |
| wekiera | kowal | 1 sztuka żelaza |
| miecz | kowal | 1 sztuka żelaza |
| zbroja skórzana | garbarz | skóra jednej krowy wystarcza do wykonania trzech zbroi |
| zbroja metalowa | płatnerz | 1 sztuka żelaza |

## Koszary

W tym obiekcie możesz przeprowadzać zaciąg oraz szkolenie wojsk. Kliknięcie LPM koszar spowoduje wyświetlenie ich panelu.




Aby stwierdzić, jaki rodzaj broni jest potrzebny do utworzenia danego oddziału, wskaż kursorem myszy kolejne jednostki swojej armii. Wymagane towary lub surowce - znajdujące się w rzędzie w dolnej części ekranu - zostaną podświetlone. W górnej części panelu pojawi się również liczba, która będzie oznaczać ilość złota wymaganą do powołania danego oddziału.






Jeżeli masz odpowiednie towary (surowce) oraz dysponujesz wymaganą ilością złota, a przy ognisku stoją bezrobotni kmiecie, kliknij LPM wybrany rodzaj wojsk. W ten sposób dokonasz werbunku i przeszkolisz jednostkę - pojawi się ona przy ognisku zamkowym i przemaszeruje do koszar. Wojsko nie należy do siły roboczej i dlatego nie trzeba tworzyć dodatkowych miejsc kwaterunkowych dla żołnierzy. Za złoto, które wypłacasz jako żołd, żołnierze kupują żywność - tym samym siły zbrojne nie zużywają również zapasów ze spichlerza.

## Jednostki dostępne w grze

W koszarach możesz utworzyć osiem podstawowych rodzajów wojsk, a trzy dodatkowe jednostki specjalne są szkolone w odpowiadających im cechach.

| | |
|---|---|
|  | **Łucznicy:** Standardowe jednostki strzeleckie. Brak zbroi czyni z nich jedne z najszybszych oddziałów w grze, jednak w walce wręcz łucznicy są praktycznie bezbronni. Ich łuki mają daleki zasięg i są bardzo skuteczne. |
|  | **Kusznicy:** Jednostki te wolniej przeładowują broń i wolniej się poruszają, ponadto ich zasięg jest krótszy niż łuczników. Jednak celność kusz jest większa, a ich zabójcze bełty z łatwością przebijają metalowe zbroje. |
|  | **Włócznicy:** Pierwsze dostępne jednostki walczące wręcz. Brak zbroi sprawia, że poruszają się szybciej niż większość pozostałych wojsk. Przydają się do zrzucania drabin z murów oraz kopania fos. Są to również jedne z nielicznych jednostek, które potrafią korzystać z drabin podczas zdobywania murów wroga. |
|  | **Pikinierzy:** Ciężkie piki i metalowe zbroje spowalniają ich ruchy, ale czynią z nich najsilniejsze jednostki defensywne. Pikinierzy mogą wytrzymać zdecydowane ataki i są niezastąpieni w obronie zamku. |

**Pałkarze:** Te brutalne jednostki są szybkie i zadają duże obrażenia, co czyni z nich doskonałe siły szturmowe. Nie są ciężko opancerzeni i tak jak włócznicy mogą korzystać z drabin, aby wspinać się na mury fortec.

**Wojownicy:** Stanowią elitę wojsk pieszych. Ich ciężkie zbroje sprawiają, że są najwolniejszymi jednostkami w grze, lecz gdy już dotrą do wroga, objawia się ich niszczycielska siła. Są nieocenieni zarówno w ataku, jak i w obronie.

**Rycerze:** Najlepiej wyszkoleni, szybcy i zabójczy. Są wyjątkowo przydatni w ataku z zaskoczenia, w rajdach z zamku i niszczeniu machin oblężniczych. Każdy rycerz dosiada konia.

**Kopacze:** Te jednostki specjalne mogą drążyć chodniki-tunele pod fundamentami wrogich murów i wież. Są oni szkoleni (za cenę w złocie) w cechu kopaczy.

**Drabiniarze:** Jeżeli nie potrafisz sprawić, by mury runęły, oni pozwolą Ci dostać się na nie. Drabiniarze są tani, ale bardzo wrażliwi na ataki, dlatego muszą szybko spełnić swoje zadanie.

**Inżynierowie:** Prawdopodobnie najbardziej wszechstronne i użyteczne jednostki w grze. Są niezbędni do budowania wszelkiego typu sprzętu oblężniczego. Możesz ich szkolić w cechu inżynierów.

**Czarni mnisi:** To z pewnością bardzo tajemnicze postacie. Czasem pojawiają się w zamku, aby udostępnić Ci swoje technologie lub wspomóc w walce.



# Rozkazy wojskowe

Teraz dowiesz się, jakie rozkazy możesz wydawać swoim jednostkom wojskowym.

Uwaga. Słowo „jednostka" w tym rozdziale jest używane wyłącznie w odniesieniu do oddziałów wojskowych.

## Gromadzenie oddziałów

### Wybór jednostek:

Jeśli chcesz wybrać jednostkę, kliknij ją LPM. Aby wybrać kilka jednostek, wciśnij i przytrzymaj LPM, a następnie przesuwaj kursor tak, by utworzyć prostokąt wokół oddziałów. Kiedy zwolnisz przycisk myszy, wszystkie jednostki wewnątrz prostokąta zostaną wybrane.



### Inne sposoby wybierania jednostek:

Poszczególne jednostki można wybierać, używając LPM i klawisza SHIFT. Przytrzymanie SHIFT i zakreślenie kursorem myszy prostokąta wokół jednostek również spowoduje ich wybranie. Dwukrotne kliknięcie jednostki pozwala zaznaczyć wszystkie oddziały reprezentujące określony rodzaj wojsk.

### Panel interfejsu armii:

Po wybraniu jednostki w dolnej części ekranu pojawia się panel interfejsu armii. Po lewej stronie znajduje się okienko rozkazów, po prawej panel informacji. Wyświetla on dane dotyczące oddziału, umożliwia także wybór lub wyłączenie wyboru jednostek należących do danego rodzaju sił zbrojnych. Kliknięcie LPM litery symbolizującej określony rodzaj wojsk powoduje wybranie odpowiednich jednostek, kliknięcie PPM skutkuje usunięciem tego rodzaju wojsk z grupy wybranych oddziałów.

### Grupowanie jednostek:

Po utworzeniu formacji wydanie rozkazu grupie będzie równoznaczne z wydaniem go każdej jednostce, która do niej należy.

- Aby utworzyć formację, zaznacz najpierw wszystkie jednostki, które mają wejść w jej skład.
- Przytrzymaj CTRL i naciśnij klawisz z cyfrą - zostanie ona przypisana formacji.
- Jeśli przypisałeś cyfrę danej formacji, wciśnięcie stosownego klawisza spowoduje wybranie grupy (przykład: wciśnięcie klawisza 1 spowoduje wybranie grupy oznaczonej jedynką). Ponowne wciśnięcie tego samego klawisza spowoduje, że widok w oknie głównym zostanie wycentrowany na danej grupie.

## Rozkazy marszu

Jeśli jednostka została już wybrana, kursor myszy przyjmie kształt wskaźnika ruchu. Zielony kolor kursora oznacza, że oddział może się przemieścić w określone miejsce. Czerwony krzyżyk wskazuje, że obszar jest niedostępny.

Wprowadzanie jednostek na mury i wieże:

Aby rozmieścić żołnierzy na szczycie murów i innych obiektów obronnych, wybierz oddział, a kiedy na ekranie pojawi się kursor obsadzania fortyfikacji, kliknij LPM - jednostka zostanie rozstawiona na wskazanym obiekcie.

**Uwaga.** Jeżeli kursor zmienia się ciągle w czerwony krzyżyk, prawdopodobnie nie ma dojścia (schody) na szczyt wybranego muru czy obiektu.

### Patrolowanie:

Możesz wydać jednostce rozkaz patrolowania terenu. Przemieść ją do miejsca, skąd ma rozpocząć patrol, kliknij stosowny przycisk (PATROLUJ), a następnie wskaż punkt końcowy (LPM). Jednostka rozpocznie patrol, przemieszczając się tam i z powrotem między wyznaczonymi punktami.

### Wyznaczanie skomplikowanych tras patroli:

- Wybierz jednostkę, a następnie kliknij przycisk PATROLUJ.
- Przytrzymując wciśnięty klawisz SHIFT, kliknij lewym przyciskiem myszy, aby umieścić dodatkowy znacznik patrolu (możesz wskazać 10 takich znaczników).
- Gdy rozstawisz wszystkie znaczniki w odpowiednich miejscach, kliknij PPM, aby zakończyć wyznaczanie trasy.
- Jednostka rozpocznie patrol, poruszając się między znacznikami w kolejności, w jakiej je umieszczałeś.

**Uwaga:** Jeżeli grupa jednostek przemieszcza się w jakieś miejsce, możesz przerwać ich marsz, klikając przycisk STÓJ.

## Postawy jednostek

Trzy górne przyciski w oknie rozkazów umożliwiają sterowanie zachowaniem się oddziałów w trakcie walki.



Ani kroku - Jednostka, która otrzyma taki rozkaz, nie ruszy się z miejsca, jeżeli nie dostanie innych rozkazów. Będzie bronić się przed atakami nieprzyjaciela, a jeśli jest wyposażona w broń dystansową, rozpocznie ostrzał, gdy wrogie wojska wejdą w strefę rażenia.

Postawa obronna - Jednostka w postawie obronnej może oddalać się na niewielki dystans od wyznaczonego miejsca, atakując wroga, który zanadto się zbliżył. Gdy zabraknie jednostek nieprzyjaciela, żołnierz powraca na pierwotną pozycję.

Postawa agresywna - Jednostki zachowujące się agresywnie będą szukały wrogich wojsk. Gdy przeciwnik zostanie pokonany, rozpoczną poszukiwania kolejnego przed powrotem na wyznaczone pozycje. Jednostki agresywne czynnie odpowiedzą na ostrzał.

## Rozkazy bojowe

### Atakowanie wroga:

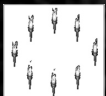


Aby przeprowadzić atak, zaznacz własną jednostkę i gdy pojawi się czerwony wskaźnik, kliknij wroga.



Niektóre jednostki oprócz ataku podstawowego mogą wyprowadzać ataki specjalne, dostępne po kliknięciu przycisku w lewym dolnym narożniku okna kontrolnego.

Funkcja tego przycisku będzie się zmieniać w zależności od rodzaju wybranej jednostki - w wypadku jednostek wyposażonych w broń dystansową będzie to przycisk ATAKUJ MIEJSCE.



Po kliknięciu tego przycisku musisz określić pole ataku - okrąg wytyczony przez kółeczka. Takie działanie jest skuteczne przeciwko jednostkom ukrywającym się za murami zamków.

Jeśli zostanie wybrany inżynier dzierżący naczynie z wrzącym olejem, komenda przycisku ataku zmieni się na WYLEJ OLEJ.



Po kliknięciu przycisku WYLEJ OLEJ nad głową inżyniera pojawi się kółeczko, które wskaże kierunek wylewania oleju. Należy ostrożnie korzystać z tej funkcji!



Przesuwając kursor myszy, można wpływać na kierunek ataku inżyniera. Kliknięcie LPM spowoduje wylanie oleju. Kiedy naczynie zostanie opróżnione, inżynier automatycznie uda się do kotła, pobierze nową porcję oleju i powróci na wyznaczone stanowisko.

W innym wariancie po prostu wybierz inżyniera i skorzystaj z kursora celowania, aby pokierować atakiem. Ten sposób jest wyraźnie szybszy i zapewne lepiej sprawdzi się w czasie walki.



Jeśli został wybrany kopacz chodników minowych, przycisk ataku specjalnego będzie się nazywał KOP TUTAJ.

Po kliknięciu przycisku KOP TUTAJ oraz wskazaniu LPM miejsca na mapie kopacz rozpocznie drążenie chodnika minowego wiodącego do najbliższego celu.

Oprócz wspominanych ataków specjalnych niektórym jednostkom można również wydawać dodatkowe komendy. Po wybraniu inżyniera w oknie kontroli jednostki pojawi się przycisk BUDUJ. Jeśli go klikniesz, zostanie wyświetlony ekran machin oblężniczych, które możesz zbudować.



W niektórych misjach katapulty oraz trebusze umożliwiają wystrzeliwanie zarażonej padliny (padniętych krów). Może to trwać, dopóki nie wyczerpie się zapas zarażonego bydła.



Aby wycofać jednostkę ze służby, wybierz ją, a potem kliknij przycisk ROZWIĄŻ, który znajduje się w oknie kontroli. Przybierze ona postać kmiecia i powróci do ogniska przy zamku, gdzie będzie oczekiwała na nowe zatrudnienie.

**Uwaga.** Jeżeli nie da się dojść do ogniska, kmieć zniknie z mapy.

**Podpowiedź.** Przed rozwiązaniem jednostki zadbaj o dodatkowe miejsca kwaterunkowe w zamku. W ten sposób zapobiegniesz nadmiernemu zatłoczeniu, które negatywnie wpłynie na poziom Twojej popularności.

### Lord atakuje wroga:

Twój lord również może atakować wrogie jednostki, choć nie można nakazać mu przemarszu w konkretne miejsce. Jeśli na mapie pojawią się jednostki wroga, lord poszuka schronienia w siedzibie, chyba że dasz mu wyraźny rozkaz zaatakowania oddziałów przeciwnika.

### Zakładki na mapie

Każde miejsce na mapie może być oznaczone zakładką. Wystarczy przytrzymać CTRL+ALT i wcisnąć klawisz z dowolną cyfrą. Przykład: jeżeli chcesz oznaczyć położenie kamieniołomów, ustaw widok w oknie głównym w taki sposób, by miejsca wydobycia kamienia znalazły się na ekranie. Teraz wciśnij i przytrzymaj CTRL+ALT, równocześnie wciskając klawisz z cyfrą 1. Jeśli w dalszej części gry zechcesz szybko powrócić w rejon kamieniołomów, zastosuj kombinację ALT+1. Wciśnięcie litery H zawsze wycentruje widok na Twojej siedzibie. Wciśnięcie klawisza S przeniesie Cię pod drogowskaz, przy którym będą się pojawiać jednostki wroga.

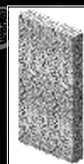
## Obrona zamku

W tym rozdziale poznasz różne sposoby obrony zamku.

### Brama

Jednym z pierwszych elementów, o których należy pomyśleć podczas tworzenia fortyfikacji, jest brama. Twoi poddani będą mogli dzięki niej wychodzić z zamku i wracać do niego. Jeśli chcesz zbudować bramę, najpierw wybierz kategorię obiektów zamkowych, następnie kliknij przycisk z ikoną i wybierz rodzaj bramy (klikając LPM). Przed umieszczeniem obiektu zdecyduj o jego układzie, aby pasował do przebiegu linii murów.

### Wznoszenie murów



Dostępne rodzaje murów można obejrzeć, przywołując panel kategorii obiektów zamkowych. Po wybraniu muru wciśnij i przytrzymaj LPM w oknie głównym, a następnie powoli poruszaj kursorem myszy. Jeżeli w składzie zapasów znajduje się wystarczająca ilość drewna lub kamienia, na ekranie pojawi się mur - zostanie on wybudowany dopiero po zwolnieniu przycisku myszy.

**Porada:** Mury mogą mieć różną grubość - im grubszy będzie mur, tym więcej czasu zabierze napastnikom przebicie się przez niego.

Przed linią zwykłych murów można wznieść mury z blankami, które stanowią dodatkową osłonę. Budowanie drewnianych palisad jest tańsze niż stawianie murów kamiennych, palisady są jednak znacznie mniej odporne na ataki wrogów, a na ich szczycie nie ma miejsca dla oddziałów broniących zamku.

**Uwaga:** Jeśli podczas ustalania przebiegu muru (za pomocą przesuwania kursora myszy) jakakolwiek jego część znajdzie się w miejscu, w którym nie można niczego zbudować, cały mur zmieni kolor na czerwony.

## Wieżyczki i baszty



Można je znaleźć w części poświęconej obiektom obronnym, w panelu obiektów zamkowych. Wieże nie mogą być zdobywane za pomocą drabin i są znacznie bardziej odporne na uszkodzenia niż mury.

Oddziały wyposażone w broń miotaną mają z wieży większy zasięg strzału. Wszystkie jednostki stacjonujące na wieżach są też trudniejszym celem dla przeciwnika.

Wieżyczki są tanie, ale mieści się w nich niewielka liczba oddziałów. Nie da się rozstawić machin wojennych, a same budowle można łatwo zniszczyć za pomocą chodników minowych.

Baszty są droższe, ale mogą pomieścić więcej wojsk oraz posłużyć jako gniazda obronnych machin wojennych. Nie można ich zniszczyć za pomocą chodników minowych.

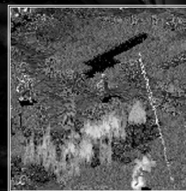
Jednostki wojskowe mogą wejść do wieży wyłącznie z poziomu murów. Aby żołnierze byli w stanie obsadzić wieżę, powinna ona przylegać do muru, na którego szczyt prowadzą schody.

## Wznoszenie schodów

Schody umożliwiają żołnierzom wchodzenie na szczyty murów oraz bram. Buduje się je w taki sam sposób, jak mury, ale muszą one dotykać zwykłego muru lub krawędzi bramy. Jeśli chcesz zbudować schody, wybierz je z panelu obiektów zamkowych i umieść kursor myszy przy dowolnym fragmencie muru, a następnie wciśnij i przytrzymaj LPM w głównym oknie gry i wolno przesuwaj kursor. Na ekranie pojawi się kontur schodów. Usytuuj je w wybranym miejscu i zwolnij LPM - schody zostaną zbudowane.

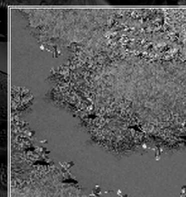


## Pułapki



W grze „Twierdza" istnieją dwa rodzaje pułapek. Pierwsza z nich to wilczy dół, czyli zamaskowany wykop, na którego dnie znajdują się zaostrzone pale. Twoi poddani znają rozmieszczenie wilczych dołów, dzięki czemu są one dla nich zupełnie niegroźne. Pułapki te są jednak bardzo niebezpieczne dla wrogich jednostek. Drugi rodzaj pułapki to smolny rów, czyli wykop wypełniony olejem wydobytym z bagien, który po trafieniu zapaloną strzałą zamienia się w płonące piekło. Aby podpalić rów, stojący w pobliżu koksownika łucznik musi przygotować płonącą strzałę - nakaż mu strzelić w kierunku rowu, a po chwili wyśle ją tam i uruchomi pułapkę.

## Kopanie fosy

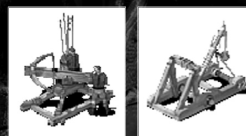


Kopanie fosy to brudna robota, ale dzięki niej wokół zamku powstaje znakomita bariera ochronna. Najpierw należy przygotować plan przebiegu fosy - można go łatwo naszkicować, klikając przycisk KOP w panelu kategorii obiektów zamkowych, a później LPM mapę. Jeżeli plan fosy nie przypadł Ci do gustu, kliknij przycisk NIE KOP, a następnie LPM skoryguj błędy. Kiedy stworzysz zadowalający projekt, wybierz kilka jednostek i przesuń kursor myszy nad planowaną fosę. Gdy wskaźnik kursora zmieni się w łopatę, kliknij LPM, a wszystkie wybrane jednostki zaczną kopać. Jeśli chcesz zasypać fosę (własną lub otaczającą zamek wroga), po prostu wybierz kilka jednostek i kliknij.

**Porada.** Część jednostek będzie się zabierać do kopania fosy z entuzjazmem, jednak niektóre mogą odmówić wykonania tej pracy.

Bramy murowane mogą być wyposażone w most zwodzony. W czasie pokoju ludzie będą mogli przechodzić nad fosą w obie strony, natomiast podczas oblężenia podniesiony most skutecznie powstrzyma wrogów.

## Obronne machiny wojenne



Aby ulepszyć obronę zamku, na szczytach baszt można rozmieszczać machiny wojenne, balisty i mangonele. Po skonstruowaniu machin należy je obsadzić inżynierami. Mangonele wystrzeliwują w powietrze rój kamieni, siejąc zniszczenie w szeregach wrogiej piechoty, ich wadą jest jednak słaba celność. Balista to bardziej skuteczna machina, strzelająca pojedynczymi pociskami, która sprawdza się szczególnie w walce z wrogimi machinami oblężniczymi.

## Wrzący olej



Wrzący olej to doskonała broń przeciwko jednostkom oblegającym zamek. Aby wyposażyć inżyniera w naczynie wrzącej, gęstej cieczy, trzeba najpierw skierować go do służby przy oleju. Należy wybrać inżyniera i przesunąć kursor nad kocioł. Kiedy na ekranie pojawi się strzałka skierowana w dół, naciśnij LPM - inżynier zacznie dostarczać smołę do kotła. Kolejni inżynierowie zostaną skierowani do kotła w celu wypełnienia naczyń gorącym olejem. Następnie można będzie umieścić ich na szczycie murów lub baszt, skąd będą mogli wylewać wrzący olej na wrogów.

Aby wylać olej, wybierz inżyniera i kliknij przycisk WYLEJ OLEJ. Kursorem myszy wskaż wrogą jednostkę albo miejsce i wciśnij LPM.

# Walka oblężnicza

Lektura tego rozdziału pozwoli Ci opanować tajniki szturmowania zamków przeciwnika!

## Sprzęt oblężniczy

Aby zbudować i uruchomić dowolną machinę oblężniczą, należy zatrudnić inżynierów. Po wybraniu inżyniera kliknij przycisk sprzętu oblężniczego, by przejrzeć listę machin.



Wybierz machinę, którą chcesz zbudować, i kliknij mapę LPM. W oznaczonym miejscu pojawi się namiot oblężniczy – kliknij, aby sprawdzić, ile czasu będzie jeszcze trwać budowa.

Podpowiedź. W czasie budowy sprzętu namioty oblężnicze wraz z pracującymi tam inżynierami stanowią łatwe cele. Należy zadbać o właściwą ochronę takich obiektów.

Zanim machiny oblężnicze ruszą do boju, muszą zostać obsadzone załogą - w tym celu należy wybrać grupę inżynierów i ustawić kursor myszy nad machiną. Kiedy kursor zamieni się w strzałkę skierowaną w dół, kliknij LPM. Liczba inżynierów niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania machiny zależy od jej typu.

## Ruchome tarcze



Tarcze dobrze chronią Twoich piechurów przed nawałnicą wrogich strzał i bełtów, ale są bezużyteczne w walce bezpośredniej z piechotą wroga. Każda tarcza musi być obsługiwana przez jednego inżyniera.

## Tarany



Tarany to powolne machiny, ale za to niezwykle odporne na ostrzał wrogów. Jest to również najlepszy oręż do rozbijania bram. Tarany są równie skuteczne przeciw murom i basztom zamkowym, o ile tylko uda im się do nich dotrzeć. Do obsługi tego urządzenia potrzeba czterech inżynierów.

## Wieże oblężnicze



Jeśli uda Ci się doprowadzić te gigantyczne konstrukcje na właściwe miejsce, wróg będzie w zasięgu ręki. Aby skorzystać z wieży oblężniczej, wybierz ją i nakaż jej przemieścić się w okolicę murów atakowanego zamku. Kiedy machina znajdzie się wystarczająco blisko celu, zatrzyma się i przerzuci pomost. Twoje jednostki będą mogły wówczas wspinać się i przechodzić po pomoście na mury. Aby wieża mogła właściwie funkcjonować, do jej obsługi należy skierować czterech inżynierów.

## Katapulty



Są to machiny oblężnicze, które umożliwiają atakowanie budowli wroga z oddali. Są ruchome, stosunkowo celne, charakteryzują się przeciętnym zasięgiem i siłą rażenia. Katapulty wyrzucają pociski po płaskiej trajektorii, w związku z czym świetnie nadają się do precyzyjnych ataków. Mogą również posłużyć do przerzucania do obleganego zamku zarażonej padliny. W tym celu w menu katapulty należy kliknąć przycisk WYSTRZEL KROWĘ, a następnie wybrać cel. Do obsługi katapulty trzeba skierować dwóch inżynierów.

## Trebusze



Trebusz (zwany też trabutium lub frondibolą) to potężny sprzęt oblężniczy, który służy do miażdżenia obiektów zamkowych. Trebusze to ogromne machiny. Brak im celności, ale mają za to daleki zasięg i po trafieniu wyrządzają zniszczenia znacznie większe niż katapulta. Pociski miotane z trebuszy lecą wysokim łukiem, przez co machiny te są idealne do prowadzenia ostrzału nad murami atakowanego zamku. Podobnie jak w przypadku katapult, z machin tych w celu wywołania epidemii można przerzucać do zamku ciała zarażonego bydła. Aby trebusz mógł dobrze funkcjonować, do jego obsługi należy skierować trzech inżynierów.

## Kopanie chodników minowych



Kolejna metoda, która pozwala zadać przeciwnikowi decydujący cios, to kopanie chodników minowych. Kopacze budują chodnik pod obiektami obronnymi wroga, a potem go detonują, niszcząc fundamenty budynku widocznego na powierzchni. Aby wykonać chodnik, należy wybrać kopacza, a następnie kliknąć przycisk KOP. Wybierz miejsce otwierające chodnik - powinno się ono znajdować blisko zamku, gdyż konstrukcja może się zawalić pod ciężarem ziemi. Po zejściu pod ziemię kopacz wykona wykop prowadzący w stronę najbliższego muru, wieżyczki lub bramy, a następnie podpali drewniane rusztowanie podtrzymujące chodnik, co spowoduje zapadnięcie się fundamentów. To doprowadzi do uszkodzenia lub nawet zniszczenia obiektu, który znajduje się nad chodnikiem. Kopacze nie mogą się podkopać pod fosą ani basztami, choć mogą drążyć tunele pod mniejszymi wieżami.

## Zasypywanie fosy

Jednostkom wojskowym można wydać rozkaz zasypania fosy wroga. W tym celu należy wybrać kilka jednostek, a kiedy kursor zmieni się w łopatę, kliknąć stosowną ikonę. Jednostki zbliżą się do wyznaczonego miejsca i zaczną zasypywać fosę.

# Tabele pomocnicze

W tym rozdziale znajdziesz dodatkowe informacje, które mogą być przydatne podczas wykonywania misji.

## Postaci cywilne:

| | |
|---|---|
|  | **Lord:** Jego Lordowska Mość to najważniejsza postać w grze. Lord jest doskonałym wojownikiem. Sprawuje bezpośrednią kontrolę nad wszystkimi obiektami zamkowymi. Jeśli lord zginie – przegrasz. |
|  | **Lady:** Mimo że lady może wydawać się chłodna i wyniosła, w gruncie rzeczy jest kobietą o złotym sercu. Przywykła do życia w luksusowej posiadłości swojego ojca i teraz ciężko jej się pogodzić ze spartańskimi warunkami panującymi w zamku. |
|  | **Błazen:** Błazen biega po całym zamku, wywijając fikołki i dokuczając ludziom – z tego względu życie błazna bywa nader krótkie... |



| | |
|---|---|
| | **Drwale:** Drwale zajmują się wycinką drzew. Są wyjątkowo próżni i uwielbiają popisywać się umięśnieniem przed przechodniami. |
| | **Myśliwi:** Myśliwi polują na jelenie, a następnie dostarczają zapasy mięsa do spichlerza. Są to nieokrzesani, ale przyjaźni ludzie, którzy nigdy nie pogardzą kufelkiem dobrego piwa. |
| | **Rolnicy:** Ci obywatele doglądają Twoich plonów. Ich ulubiona rozrywka to marudzenie na temat tego, jak źle się ich traktuje. Rolnicy żywią szczerą niechęć do mieszczan. |
| | **Kmiecie:** Całymi dniami siedzą wokół ogniska i czekają, aż ktoś da im pracę. |
| | **Dzieci:** Małe urwisy przez cały dzień szaleją po zamku, wywołując nieustanne zamieszanie. Od czasu do czasu można dostrzec, że bawią się w klasyczne zabawy, takie jak berek czy klasy. |
| | **Matki z niemowlętami:** Matki pojawiają się przy każdym nowo postawionym domu. Ich zadaniem jest opieka nad dziećmi i sprzątanie. Jeśli w zamku pojawi się wróg, matki czym prędzej udają się do siebie. |
| | **Kamieniarze:** Robotnicy ci pracują w kamieniołomach, gdzie wydobywają i obrabiają kamienne bloki. Niektórzy twierdzą, że po pracy kamieniarze oddają się świętemu rytuałowi, znanemu pod nazwą „podwijania nogawek”. |
| | **Górnicy w kopalniach żelaza:** Robotnicy ci wiele godzin pracują pod ziemią, wydobywając, przetapiając i dostarczając do składu żelazo. Górnicy to ludzie o zimnym sercu, którzy obnoszą się ze swymi cynicznymi poglądami na świat. Przebicie się przez zewnętrzną skorupę osobowości górnika nie jest łatwe. |

**Kopacze smoły:** Wydobywają smołę z bagien leżących w okolicy. Niestety, praca w takich warunkach negatywnie wpływa na ostrość zmysłu powonienia, przez co mają jeszcze większe problemy z higieną osobistą niż przeciętny człowiek z czasów średniowiecza.

**Młynarczycy:** Ci młodzi chłopcy pędem przenoszą pszenicę do młyna, pospiesznie mielą ją, a potem błyskawicznie dostarczają mąkę. Każdy młynarczyk ma nieskończony zapas energii.

**Piekarz:** Piekarz wypieka chleb, który potem spożywają Twoi poddani. Jest on uważany za pogodnego i wrażliwego człowieka. Większość plotek opowiadanych w zamku dotyczy jego osoby.

**Piwowar:** Warzy piwo dla Twoich karczm. Zawsze ma problemy ze składnym wypowiadaniem myśli i chodzeniem w linii prostej. Z racji obowiązków zawodowych regularnie degustuje własny produkt, a następnie pakuje się w kłopoty, obrzucając bełkotliwymi wyzwiskami ludzi spotkanych na ulicy.

**Karczmarz:** Zajmuje się rozprowadzaniem piwa wśród Twoich poddanych. Jest to wesoły, rumiany jegomość, który zawsze trzyma rękę na pulsie.

**Pijak:** Postać o całkowicie nieprzewidywalnym zachowaniu, która pojawia się w Twoim zamku po uruchomieniu karczmy. Pijak powoli wędruje zygzakiem przed siebie, zatrzymując się tylko po to, aby pociągnąć kolejny łyk piwa.

**Łucznik:** Ten rzemieślnik robi łuki i kusze. Zazwyczaj zaprasza wszystkich napotkanych ludzi do siebie na herbatę, aby móc im opowiadać o swojej bolącej nodze.

**Płatnerz:** Wykuwa metalowe zbroje dla żołnierzy. To weteran wielu bitew, osoba powszechnie szanowana w zamku. Do płatnerza ściągają zawsze hordy dzieci, którym rzemieślnik z ochotą opowiada ciekawe historie ze swego życia.



**Kowal:** Wykuwa miecze oraz wekiery. Przez większość czasu prezentuje się jako cichy, spokojny człowiek. Niestety, łatwo się złości i bez wyraźnej przyczyny wpada we wściekłość.

**Wytwórca włóczni i pik:** Cały dzień siedzi przed wirującym kawałkiem drewna lub żelaza, rozmyślając nad sensem życia. Choć wygląda na nieśmiałego introwertyka, w gruncie rzeczy jest to najmądrzejsza postać w grze.

**Garbarz:** Garbarstwem trudni się silny, zdecydowany rzemieślnik, który bez skrupułów szlachtuje krowy, a następnie z ich skór zszywa atrakcyjne, skórzane ubranka dla żołnierzy. To wyjątkowo szorstka osoba, w dodatku o bardzo dominującej osobowości.

**Księża:** Szerzą radość, niosąc ludziom swoje błogosławieństwo i udzielając ślubów. Średniowieczni podobno w ogóle nie mają poczucia humoru.

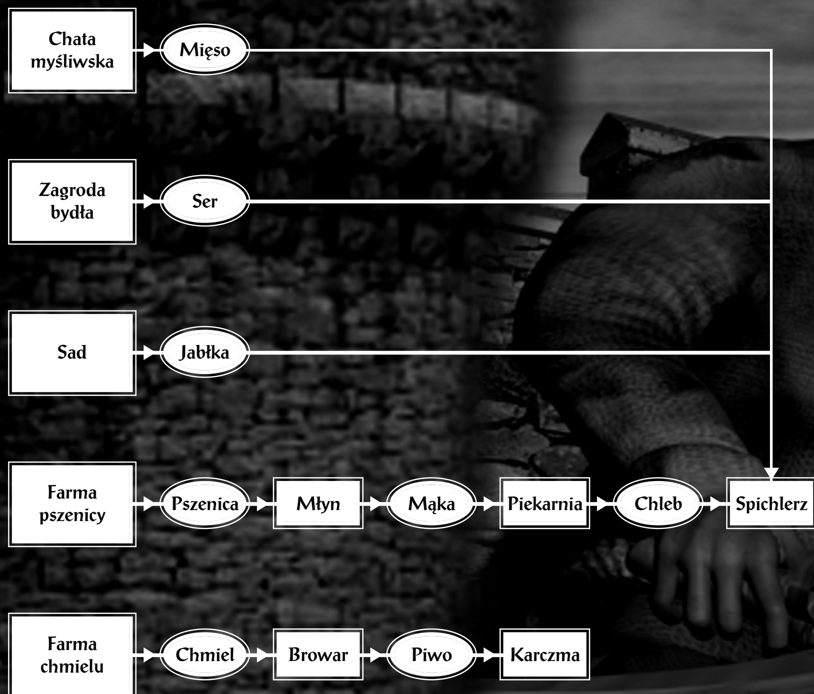
**Uzdrowiciel:** Ten człowiek odpędza wszelkie zarazy, które przedostały się do zamku. Często wędruje po lasach w poszukiwaniu odpowiednich ziół.

**Kupiec:** Przybędzie do zamku po wybudowaniu targowiska. Potrafi mówić wyjątkowo szybko i zawsze udaje pewnego siebie. Jest gotów negocjować o każdej porze dnia i nocy.

**Żongler:** Przybywa do miasta wraz z trupą wagantów, która dostarcza ludziom rozrywki. Ten lekkoduch nie usiedzi na miejscu nawet przez minutę i jest zbyt leniwy, aby wziąć się do prawdziwej pracy.

**Połykacz ognia:** Ten artysta również jest członkiem wędrownej trupy wagantów. Arsenałem przemyślnych sztuczek potrafi przykuć uwagę tłumu. Nieszczęśnik nie ma na ciele nawet jednego włoska – to pamiątka po wypadku podczas treningu z koksownikiem.

## Schemat przepływu żywności:




## Schemat przepływu surowców:

Kamieniołom → Kamień

Zagroda bydła → Skóry zwierzęce → Warsztat garbarza → Zbroja skórzana → Zbrojownia

Kopalnia rud żelaza → Żelazo → Kowal → Wekiery, Miecze → Zbrojownia

Żelazo → Płatnerz → Zbroja metalowa → Zbrojownia

Chata drwala → Drewno → Łucznik → Łuki, Kusze → Zbrojownia

Drewno → Wytwórca włóczni i pik → Włócznie, Piki → Zbrojownia

Odkrywka smoły → Smoła → Kocioł z olejem

## Tabela obiektów

| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | DWÓR SASKI | OBIEKT ZAMKOWY | OBIEKT DARMOWY | BRAK | SPICHLERZ |
| | DREWNIANA SIEDZIBA | OBIEKT ZAMKOWY | OBIEKT DARMOWY | BRAK | SPICHLERZ |
| | MUROWANA SIEDZIBA | OBIEKT ZAMKOWY | OBIEKT DARMOWY | BRAK | SPICHLERZ |
| | FORTECA | OBIEKT ZAMKOWY | OBIEKT DARMOWY | BRAK | SPICHLERZ |
| | WAROWNIA | OBIEKT ZAMKOWY | OBIEKT DARMOWY | BRAK | SPICHLERZ |
| | DREWNIANA BRAMA | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. DREWNA | BRAK | DOSTĘP ZA MURY |
| | BRAMA WEWNĘTRZNA | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. KAMIENIA | BRAK | DOSTĘP ZA MURY |
| | BRAMA GŁÓWNA | OBIEKT ZAMKOWY | 20 jedn. KAMIENIA | BRAK | DOSTĘP ZA MURY |
| | MOST ZWODZONY | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. DREWNA | BRAK | DOSTĘP ZA MURY |



| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | DREWNIANA PLATFORMA | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. DREWNA | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | WIEŻYCZKA OBWODOWA | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. DREWNA | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | WIEŻYCZKA OBRONNA | OBIEKT ZAMKOWY | 15 jedn. KAMIENIA | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | BASZTA KWADRATOWA | OBIEKT ZAMKOWY | 35 jedn. KAMIENIA | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | BASZTA OKRĄGŁA | OBIEKT ZAMKOWY | 40 jedn. KAMIENIA | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | ZBROJOWNIA | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. DREWNA | BRAK | MAGAZYN BRONI I ZBROI |
| | DREWNIANE KOSZARY | OBIEKT ZAMKOWY | 15 jedn. DREWNA | BRAK | WOJSKO |
| | MUROWANE KOSZARY | OBIEKT ZAMKOWY | 15 jedn. KAMIENIA | BRAK | WOJSKO |
| | CECH INŻYNIERÓW | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. DREWNA 100 szt. ZŁOTA | BRAK | DRABINIARZE, INŻYNIEROWIE |

| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | WILCZY DÓŁ | OBIEKT ZAMKOWY | 6 jedn. DREWNA | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | KOCIOŁ Z OLEJEM. | OBIEKT ZAMKOWY | 10 jedn. ŻELAZA, 100 szt. ZŁOTA | 1 INŻYNIER OBSŁUGUJE KOCIOŁ, POZOSTALI NOSZĄ NACZYNIA Z OLEJEM | NACZYNIA Z WRZĄCYM OLEJEM |
| | SMOLNY RÓW | OBIEKT ZAMKOWY | 1 jedn. SMOŁY | BRAK | WZMOCNIONA OBRONA |
| | KOJEC PSÓW BOJOWYCH | OBIEKT ZAMKOWY | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | PSY BOJOWE |
| | NAMIOT OBLĘŻNICZY | OBIEKT ZAMKOWY | BRAK | 1 LUB WIĘCEJ INŻYNIERÓW | BUDOWA MACHIN |
| | STAJNIA | OBIEKT ZAMKOWY | 20 jedn. DREWNA, 400 szt. ZŁOTA | BRAK | KONIE |
| | CECH KOPACZY | OBIEKT ZAMKOWY | 20 jedn. DREWNA, 100 szt. ZŁOTA | BRAK | KOPACZE |
| | SAD JABŁONI | OBIEKT ROLNICZY | 5 jedn. DREWNA | 1 | JABŁKA |
| | ZAGRODA BYDŁA | OBIEKT ROLNICZY | 10 jedn. DREWNA | 1 | SER |



| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | FARMA CHMIELU | OBIEKT ROLNICZY | 15 jedn. DREWNA | 1 | CHMIEL |
| | CHATA MYŚLIWSKA | OBIEKT ROLNICZY | 5 jedn. DREWNA | 1 | MIĘSO |
| | FARMA PSZENICY | OBIEKT ROLNICZY | 15 jedn. DREWNA | 1 | PSZENICA |
| | PIEKARNIA | PRZETWARZANIE ŻYWNOŚCI | 10 jedn. DREWNA | 1 | CHLEB |
| | BROWAR | PRZETWARZANIE ŻYWNOŚCI | 10 jedn. DREWNA | 1 | PIWO |
| | SPICHLERZ | PRZETWARZANIE ŻYWNOŚCI | 10 jedn. DREWNA | BRAK | MAGAZYN ŻYWNOŚCI |
| | KARCZMA | PRZETWARZANIE ŻYWNOŚC | 50 jedn. DREWNA, 25 szt. ZŁOTA | 1 | DYSTRYBUCJA PIWA |
| | MŁYN | PRZETWARZANIE ŻYWNOŚCI | 20 jedn. DREWNA | 3 | MĄKA |

| OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|
| KOPALNIA ŻELAZA | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | 20 jedn. DREWNA | 2 | ŻELAZO |
| TARGOWISKO | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | 15 jedn. DREWNA | BRAK | HANDEL |
| WÓŁ ZAPRZĘGOWY | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | 10 jedn. DREWNA | 1 | PRZEWOZI KAMIEŃ |
| ODKRYWKA SMOŁY | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | 20 jedn. DREWNA | 1 | SMOŁA |
| KAMIENIOŁOM | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | 20 jedn. DREWNA | 3 | KAMIEŃ |
| SKŁAD ZAPASÓW | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | BRAK | BRAK | MAGAZYN SUROWCÓW |
| CHATA DRWALA | OBIEKT PRZEMYSŁOWY | 3 jedn. DREWNA | 1 | DREWNO |
| UZDROWICIEL | OBIEKT MIEJSKI | 10 jedn. DREWNA, 50 szt. ZŁOTA | 1 | LECZY CHOROBY |
| DOM | OBIEKT MIEJSKI | 6 jedn. DREWNA | BRAK | 8 MIEJSC KWATERUN-KOWYCH |

| OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|
| DOM | OBIEKT MIEJSKI | BRAK | BRAK | 8 MIEJSC KWATERUN-KOWYCH |
| DOM | OBIEKT MIEJSKI | BRAK | BRAK | 8 MIEJSC KWATERUN-KOWYCH |
| KAPLICA | OBIEKT MIEJSKI | 10 jedn. KAMIENIA, 250 szt. ZŁOTA | BRAK | KSIĄDZ |
| KOCIÓŁ | OBIEKT MIEJSKI | 20 jedn. KAMIENIA, 350 szt. ZŁOTA | BRAK | KSIĄDZ (NIEZBĘDNY PRZY DUŻEJ POPULACJI) |
| KATEDRA | OBIEKT MIEJSKI | 40 jedn. KAMIENIA, 500 szt. ZŁOTA | BRAK | KSIĄDZ (NIEZBĘDNY PRZY DUŻEJ POPULACJI) |
| STUDNIA | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |
| OGRÓD | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK. | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |
| SYMBOL WIOSNY | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK. | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |
| TAŃCZĄCY NIEDŹWIEDŹ | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |

| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | POMNIKI | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK. | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |
| | ŚWIĘTE MIEJSCE | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK. | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |
| | STAWY | OBIEKT MIEJSKI | 30 szt. ZŁOTA | BRAK | ZWIĘKSZA POPULARNOŚĆ |
| | SZUBIENICA | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | DYBY | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | LOCHY | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | MADEJOWE ŁOŻE | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | DÓŁ KOLACZNY | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | STOS DO PALENIA | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK. | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |



| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L.PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | SZAFOT | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | KLESZCZE | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | BRAK | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | KRZESŁO TORTUR | OBIEKT MIEJSKI | 50 szt. ZŁOTA | 0 | WYŻSZA PRODUKTYWNOŚĆ PODDANYCH |
| | PŁATNERZ | WYTWARZANIE BRONI | 20 jedn. DREWNA, 100 szt. ZŁOTA | 1 | ZBROJA METALOWA |
| | KOWAL | WYTWARZANIE BRONI | 20 jedn. DREWNA, 200 szt. ZŁOTA | 1 | WEKIERY, MIECZE |
| | ŁUCZNIK | WYTWARZANIE BRONI | 20 jedn. DREWNA, | 1 | ŁUKI, KUSZE |
| | WYTWÓRCA WŁÓCZNI I PIK | WYTWARZANIE BRONI | 10 jedn. DREWNA, 100 szt. ZŁOTA | 1 | WŁÓCZNIE, PIKI |
| | GARBARZ | WYTWARZANIE BRONI | 10 jedn. DREWNA, 100 szt. ZŁOTA | 1 | ZBROJA SKÓRZANA |
| | DROGOWSKAZ | POZOSTAŁE | BRAK | BRAK | POKAZUJE, SKĄD NADEJDZIE WRÓG |

| | OBIEKT | KATEGORIA | WYMAGANE SUROWCE | WYMAGANA L. PRACOWNIKÓW | WYTWARZA/ UMOŻLIWIA |
|---|---|---|---|---|---|
| | RUINY | POZOSTAŁE | BRAK | BRAK | BRAK |
| | WEJCIE DO CHODNIKA | POZOSTAŁE | BRAK | BRAK | POCZĄTEK CHODNIKA MINOWEGO |

## Tabela jednostek

| | JEDNOSTKA | SIŁA RAŻENIA W ATAKU | SIŁA RAŻENIA W OBRONIE | SZYBKOŚĆ | BROŃ | ZBROJA | CZY JEDNOSTKA WSPINA SIĘ PO DRABINACH? | CZY JEDNOSTKA POTRAFI KOPAĆ FOSY? |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ŁUCZNIK | NIEWIELKA | NIEWIELKA | WYSOKA | ŁUK | BRAK | TAK | TAK |
| | KUSZNICY | NIEWIELKA | ŚREDNIA | PRZECIĘTNA | KUSZA | SKÓRZANA | NIE | NIE |
| | WŁÓCZNICY | NIEWIELKA | NIEWIELKA | WYSOKA | WŁÓCZNIA | BRAK | TAK | TAK |
| | PIKINIERZY | ŚREDNIA | B. WYSOKA | PRZECIĘTNA | PIKA | METALOWA | NIE | TAK |
| | PAŁKARZE | WYSOKA | ŚREDNIA | WYSOKA | WEKIERA | SKÓRZANA | TAK | TAK |
| | WOJOWNICY | B. WYSOKA | WYSOKA | B. NISKA | MIECZ | METALOWA | NIE | NIE |

| JEDNOSTKA | SIŁA RAŻENIA W ATAKU | SIŁA RAŻENIA W OBRONIE | SZYBKOŚĆ | BROŃ | ZBROJA | CZY JEDNOSTKA WSPINA SIĘ PO DRABINACH? | CZY JEDNOSTKA POTRAFI KOPAĆ FOSY? |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RYCERZE | B, WYSOKA | WYSOKA | B, WYSOKA | MIECZ | METALOWA KOŃ | NIE | NIE |
| KOPACZE | ŚREDNIA | NIEWIELKA | PRZECIĘTNA | BRAK | BRAK | NIE | NIE |
| DRABINIARZE | BRAK | B. NIEWIELKA | WYSOKA | BRAK | BRAK | NIE | NIE |
| INŻYNIEROWIE | BRAK | B. NIEWIELKA | PRZECIĘTNA | BRAK | BRAK | NIE | TAK |
| CZARNI MNISI | ŚREDNIA | ŚREDNIA | WYSOKA | BRAK | BRAK | NIE | NIE |



# POMOC TECHNICZNA W POLSCE

Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić nasz produkt jak najbardziej zgodnym z dostępnym aktualnie sprzętem. Jeśli jednak napotkasz problemy w czasie korzystania z któregoś z naszych programów, możesz skontaktować się działem pomocy technicznej. Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy potrzebujemy jak najbardziej szczegółowych danych Twojego komputera i problemu, który wystąpił. W przypadku, gdy nie dysponujesz którąś z wymaganych poniżej informacji, skontaktuj się z działem pomocy technicznej producenta Twojego komputera, zanim skontaktujesz się z działem pomocy technicznej wydawcy gry. W przeciwnym przypadku, nie będziemy mogli Ci pomóc w rozwiązaniu problemu.

## WYMAGANE INFORMACJE:

### Dane kontaktowe:

- Twoje imię i nazwisko.
- Twój adres e-mail, numer telefonu dostępnego w ciągu dnia lub adres pocztowy.

### OPIS SYSTEMU:

- Marka, model komputera, nazwa i prędkość procesora.
- Producent i prędkość napędu CD-ROM/DVD-ROM.
- Ogólna ilość pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty graficznej/akceleratora 3D oraz ilość graficznej pamięci RAM.
- Marka i model Twojej karty dźwiękowej oraz posiadanej wersji DirectX.

### OPIS PRODUKTU:

- Tytuł i wersja programu (np. FAR CRY wersja 1.31 lub 1.32 itp. - nośnik DVD-ROM).
- Wersja językowa.
- Edycja/wydanie gry (premiera w pełnej cenie, SuperSeller, Kolekcja Klasyki itp.).

Prosimy o jak najbardziej jasne opisanie okoliczności, łącznie z komunikatami o błędach.

**UWAGA:** DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

## SZCZEGÓŁY KONTAKTU Z SERWISEM:

Adres pocztowy: Dział Pomocy Technicznej
Cenega Poland Sp. z o.o.
ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa
Numer telefonu: (22) 868 52 61 (od poniedziałku do piątku, w godz. 9-18)
Faks: (22) 868 52 60
E-mail: serwis@cenega.pl
Strona WWW: www.cenega.pl

# Uprawnienia licencyjne i gwarancyjne egzemplarza oprogramowani

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.
2. Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.
3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.
4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.
5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

# Twórcy gry

## FireFly Studios

| | |
|---|---|
| Projekt gry | Simon Bradbury |
| Wsparcie przy projektowaniu gry | Eric Ouellette |
| Programowanie | Simon Bradbury<br>Andrew Prime<br>Andrew McNab |
| Producent wykonawczy | Eric Ouellette |
| Dyrektor plastyczny | Michael Best<br>Jorge Cameo<br>Robert Thornle<br>Darren White |
| Programowanie trybu wieloosobowego | Andrew Prime |
| Koncepcja dźwięku oraz kompozycja muzyki | Robert L. Euvino |
| Tekst instrukcji oraz scenariusza | Casimir C. Windsor |
| Kierownik ds. zapewnienia jakości | Darren Thompson |
| Testerzy firmy Firefly | Phil Busuttil<br>Casimir C. Windsor |
| Wykonawca utworów na mandolinę | Matthew Finck |
| Aktorzy podkładający głosy | Ray Greenoaken<br>Jerry Kersey<br>James Lawson<br>Anthony Mulligan<br>John Tearney |
| Pozostałe głosy w grze | Lydia Pidlusky |
| Twórcy scenariusza | Phil Busuttil<br>Eric Ouellette<br>Darren Thompson |
| Specjalne podziękowania dla | David Lester |

## Rockstar Games

| | |
|---|---|
| Producent wykonawczy | Jamie King |
| Koordynator produkcji | Aaron Rigby |
| Dyrektor operacyjny | Terry Donovan |
| Dyrektor technologiczny | Gary J Foreman |
| Kierownik ds. zapewnienia jakości | Jeff Rosa |

## Take Two (UK)

| | |
|---|---|
| Kierownik ds. produkcji | Luke Vernon |
| Producent | David Nulty |
| Dyrektor marketingu na Europę | Christoph Hartmann |
| Dyrektor sprzedaży i marketingu | Serhad Koro |
| Kierownik ds. produktu | Gabriel Wunderlich |
| Kierownik ds. zarządzania marką | Emma Rush |
| Kierownik marketingu na Wielką Brytanię | Sarah Seaby |
| Kierownik marketingu internetowego | Julian Hoddy |
| Kierownik ds. produktu | Nijiko Walker |
| Kierownik marketingu handlowego | Mark Jackson |
| Menedżer public relations | Amy Curtin<br>Markus Wilding |
| Kierownik ds. klientów brytyjskich | David McInerney |
| Kierownik ds. klientów brytyjskich i irlandzkich | Darren Haddow |
| Koordynator sprzedaży w Wielkiej Brytanii | Kim Irvine |
| Kierownik projektowania grupowego | James Crocker |
| Dyrektor spraw międzynarodowych | Gary Lewis |
| Dyrektor ds. rozwoju działalności | Simon Little |
| Kierownik służb technicznych | Sajjad Majid |
| Administrator sieci | Roger De Klerk |
| Kierownik produkcji grupowej | Jon Broadbridge |
| Koordynator produkcji grupowej | Chris Madgwick |
| Koordynator konfekcjonowania grupowego | Joanna Foster |
| Tarantula Testing | |
| Nadzór jakości | Mark Lloyd |
| Główny tester | Kevin Hobson |
| Testerzy | Andy Mason<br>Rob Dunkin<br>Denby Grace<br>Matt Hewitt<br>Phil Deane<br>Charlie Kinloch<br>Phil Alexander<br>Paul Byers<br>Kit Brown<br>Tim Bates<br>Lee Johnson<br>James Cree<br>Mike Emeny |

## Take Two (US)

| | |
|---|---|
| Producent | Brian M. McGinn |
| Wiceprezes ds. rozwoju działalności | Jamie Leece |

| | |
|---|---|
| Wiceprezes ds. działalności wydawniczej | Chris Mate |
| Producent wykonawczy | Robb Alvey |
| Dyrektor marketingu | Greg Bauman |
| Kierownik marketingu | Mark Moon |
| Koordynator komunikacji marketingowej | Chris Larkin |
| Kierownik ds. komunikacji wewnątrz firmy | Anne-Marie Sims |
| Dyrektor artystyczny | Mike Snyder |
| Grafik | Dawn Silwick |
| Webmaster | Robert Fletcher |
| Pomoc techniczna/Dyrektor ds. jakości | Phil Santiago |
| Kontroler jakości | Frank Kirchner |
| Zapewnienie jakości | Joshua Noll |
| | Scott Vail |
| Specjalista komputerowy | Kathy Richardson |
| | Anne Takeuchi |
| Koordynator pomocy technicznej | Joe Covello |
| Pomoc techniczna | Alex Bradley |
| | Daniel Karp |
| | Andre Liggins |
| | Greg Peeler |
| | Patty Saneman |
| | Jonathan Stephen |
| | Mike Tipul |
| | Kathy Young |
| Specjalne podziękowania dla: | Lindy Wratchford |
| | Peg Zoltan |
| | Amelio Monkey |
| | Patty Santiago |
| | Melissa Voggenauer |

## GodGames

| | |
|---|---|
| Kierownik ds. zarządzania marką | Dianne Vaughn |
| Producent | Josh Galloway |
| Public relations | Jeff Smith |
| | Andrea Villarreal |
| Dyrektor marketingu | David Eddings |
| Dyrektor artystyczny | Jenny Jemison |
| Grafik-praktykant | Ben Condit |
| | Benjamin Lippert |
| Beta-testerzy | Chris Coney |
| | Denise J Steele |
| | Donald Walsh |
| | Ed McIntosh |
| | Francis Cermak |
| | HoYin Au |
| | JapJaap Van Den Hurk |
| | Jason Hon |
| | John Cuthbert |
| | Kenneth Mclellan |
| | Matthew Lowe |
| | Robert Philips |
| | Scott Logan |
| | Sindre Nygaard |
| | Tina Matovich |
| | Tom Mescher |
| | Vernon Suddaby |
| | Ville Sohn |
| | Wayne Troxell |

